Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE! **5000 € PREMIU**

9 GB DVD DOUBLE LAYER JOC FULL! EARTH 2160 pag. 62

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • Martie 2008 13,5 LEI



REVIEW
Enemy Territory Quake Wars

REVIEW
Sins of a Solar Empire

SPECIAL
Concept Art & Gaming

TIBERIUM



special 18

JOCURI ANULATE (3)



review 46

EVE ONLINE TRINITY



70 test comparativ

Stick-uri USB în test

DEMO ALIEN SHOOTER 2 ■ ENEMY TERRITORRY: QUAKE WARS V2.0 ■ SAM & MAX 202: MOAI BETTER BLUES ■ WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR SOULSTORM **FILME** BURNOUT PARADISE ■ DEVIL MAY CRY 4 ■ PENUMBRA: BLACK PLAGUE ■ TIBERIUM **PATCH** CRYSIS V1.1 ■ THE WITCHER V1.2 **FREEWARE** COMODO FIREWALL PRO 3.0.15.277 ■ OPENOFFICE.ORG 2.3.1 FINAL ■ WINAMP 5.5.2 FULL **SHAREWARE** 3DMARK06 V1.10 ■ QUICKTIME 7.4 ■ NERO 8 LITE 8.2.8 **EXTRA** 9DRAGONS ■ UFO: ALIEN INVASION ■ ADVENTURE GAMES STUDIO EDITOR

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)

Redactori:
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Colaboratori:
Andrei Neagu (zuluf@level.ro)
Dan Darie (jack@level.ro)
Au mai publicat: Mihai Alexandru,
Ștefan Ciobănașu

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Romeo Dumitru
(romeo_dumitru@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 22.500 de exemplare.

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Nevoile vă sunt apreciate

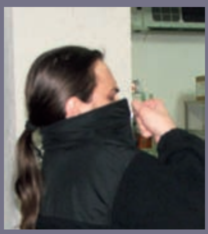
Părerea mea este că anul 2008 este un an de referință, care va decide viitorul revistei noastre. Au avut loc schimbări, lumea e din ce în ce mai decisă în ceea ce privește așteptările de la un produs, iar mecanismele de piață tind să prindă în fine o formă cât de cât previzibilă. Normal, mulți dintre noi încă bâjbâie printre mentalități deformate de canalele media și, de câte ori scoatem capul, vechile dureri se întorc. Din fericire, de multe ori se mută de la cap în altă parte, iar acolo se vindecă doar cu o alifie. În acest cadru global, se apropie relaunch-ul revistei. Sunt extrem de mulțumit de feedback-ul pe care l-am primit de la voi și îmi saltă inima să văd că aveți încredere în deciziile noastre viitoare. Acum, revin la o problemă foarte veche – Ce este LEVEL. Este o revistă tehnică, o revistă de informare sau una de opinie? Părerea mea, care poate fi radical greșită din foarte multe motive, ca multe altele de fapt, e că LEVEL este o revistă de opinie, dar foarte relaxantă. Articolele sunt ușoare, cu umor pe alocuri, cu informație nu foarte detaliată și cu personalitate. LEVEL nu e o revistă pe care o citești la cravată, în birou și în interes de serviciu. Nu e o revistă pe care o scoți în metrou ca să pari un om inteligent. LEVEL e o revistă pe care o citești pentru ceea ce e, pentru că te relaxează sau pentru că te stimulează. Ba mai mult, LEVEL este o revistă pe care foarte mulți o citesc în toaletă. Deși sună poate brutal, când sunt în respectiva poziție, oamenii au nevoie să se simtă bine, relaxați, să simtă ușurare la toate nivelurile. Vă dați seama că începe să sune deja ușor freudian dacă spun că sunt bucuros de asta… Dar… nu pot spune că mă deranjează.

Ceea ce vreau de fapt să aduc în atenția voastră este faptul că internetul vă oferă informație brută, în cantitate mare și în detaliu. Niciodată nu ne vom apropia de nivelul lui. Ceea ce vă putem oferi noi în schimb sunt idei, opinii, glume izvorâte din adâncile fântâni ale înțelepciunii populare, aberații ale unor minți afumate de jocuri și care exclamă în fața focului de tabără „Uite bă ce pixel-shader mișto!" și altele. Vă oferim și jocuri full destul de recente, pe care de obicei le alegem cu mare atenție și rar le aruncăm acolo doar ca să fie. Pe viitor, LEVEL va deveni ceva mai umoristic, ceva mai inteligent și ceva mai aiurit. Avem o imagine pe care vrem să ne-o îmbunătățim, iar asta ar fi o soluție. Am observat că lumea așteaptă asta de la noi, pe lângă profesionalismul și seriozitatea responsabilității de a da din gură în fața neamului. Iar în rest, sunt aproape sigur că mai voiam să zic ceva…

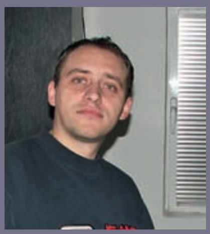
■ **Locke**



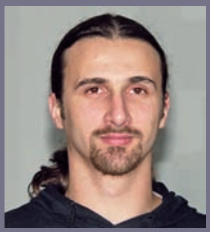
TOP 3 / REDACTOR



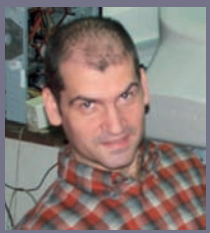
cioLAN
1. Sam & Max 202: Moai Better Blues
2. Sins of a Solar Empire
3. Enemy Territory: Quake Wars



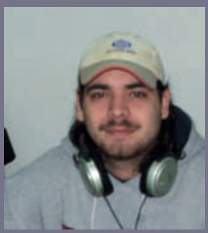
BogdanS
1. Samsung SyncMaster 2493HM
2. Logitech Harmony One Advanced Universal Remote
3. Geil DDR2 BD EVO One Dual Channel



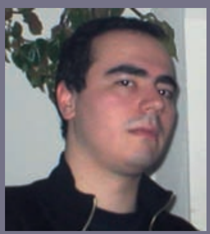
Locke
1. EVE Online: Trinity
2. Enemy Territory: Quake Wars
3. Sins of a Solar Empire



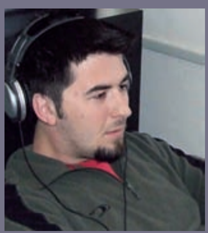
Marius
1. Enemy Territory: Quake Wars
2. Culpa Innata
3. Sins of a Solar Empire



Rzarectha
1. Red Ocean
2. Culpa Innata
3. EVE Online: Trinity



KiMO
1. Enemy Territory: Quake Wars
2. EVE Online: Trinity
3. Sam & Max 202: Moai Better Blues



Koniec
1. Enemy Territory: Quake Wars
2. Culpa Innata
3. Sinking Island

cuprins dvd

Demo
Agatha Christie: Evil Under the Sun
Alien Shooter 2
Assault Heroes
Conflict: Denied Ops
Enemy Territorry: Quake Wars v2.0
Mount and Blade v0.903
Sam & Max 202: Moai Better Blues
Warhammer 40,000: Dawn of War - Soulstorm

MODs
Call of Duty 4: Modern Warfare Mod Tools v1.0
Call of Duty 4: Modern Warfare Mod Tools v1.1 Update
Crysis Benchmark Tool 1.05
Crysis Tournament Map Pack
Fallout 2 Restoration Project 1.1
Slaughterhouse v1.0 (Unreal Tournament III)

Filme
Alone in the Dark 4: Near Death Investigation
The Bourne Conspiracy
Bully: Scholarship Edition
Burnout Paradise
Cabal Online
Codename Panzers: Cold War
Condemned 2: Bloodshot
Devil May Cry 4 – prologue
Faith and a .45
GoSports: Sky Diving
kabus 22
Lost Odyssey
LOST: Via Domus
Monster Lab
Nitro Stunt Racing
Penumbra: Black Plague
Quake 4 - HaptX Multiplayer Mod
Sam & Max 203:Night of the Raving Dead
Star Wars: The Force Unleashed
Tiberium – cinematic
Tiberium – gameplay
Turok
Twisted Metal: Head-On

Imagini
Condemned 2: Bloodshot
Cryostasis: Sleep of Reason
Highlander
Soul Calibur IV
Tomb Raider: Underworld

Wallpaper
Gran Turismo 5
Tiberium
Turok

Screensaver
Star Wars

Drivere
ATI Catalyst 8.1 cu Control Center
NVIDIA ForceWare 169.21

Patch
Crysis v1.1
The Witcher v1.2

Antivirus
AVG Free Edition 7.5.503a1205
Trojan Killer 1.2

Freeware
AutoMz Ultimate Tweaker 3.8
Comodo Firewall Pro 3.0.15.277
Energize 2.0 Beta 2
FastStone Image Viewer 3.5
OpenOffice.org 2.3.1 Final
Winamp 5.5.2 Full
Zipeg 2.0.0.777

Shareware
3DMark06 v1.10
File Deleter 1.0467
Nero 8 Lite 8.2.8.0
QuickTime 7.4

EXTRA
9Dragons (versiune completă)
UFO: Alien Invasion v2.2 (vers. completa)
Adventure Games Studio Editor
Adventure Games Studio Pack
LEVEL DVD Finder

NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.



Erată

Dintr-o eroare regretabilă, Koniec a scris în introducerea review-ului pentru jocul Beowulf că jocul a fost produs de către Activision, ceea ce este radical greşit, lucru pe care acum i-l imputăm în diferite moduri, care mai de care mai crude. Din fericire, duhul dezinformării l-a părăsit la sfârşitul articolului, unde a trecut producătorul şi distribuitorul corect, şi anume Ubisoft. Ne cerem scuze pentru orice fel de inconveniente provocate de di(e)stinsul nostru redactor.

P.S. Din păcate, Koniec nu a putut fi resuscitat pentru o declaraţie oficială.

MARTIE 2008

NEWS

THQ CUMPĂRĂ BIG HUGE GAMES

Febra cumpărăturilor i-a atins şi pe cei de la THQ, care s-au gândit că nu ar strica să-i aducă în ograda lor şi pe băieţii de la Big Huge Games, cunoscuţi în special datorită jocurilor Rise of Nations, Rise of Legendes sau expansion-ul pentru AoE III, The Asian Dynasties. Trebuie spus că cele două companii şi-au început colaborarea încă din mai, anul trecut, când am fost anunţaţi că Big Huge lucrează la un RPG care va fi distribuit de THQ. Despre acest joc se ştie doar că va ajunge pe PC-uri, 360-uri şi PS3-uri în 2009.

AU APĂRUT ŞI STIMULENTELE PENTRU GAMERI

Pe asta chiar nu am văzut-o venind. Compania germană Tomarni a lansat pe piaţă produsul FpsBrain, un complex de minerale, vitamine şi probabil multe alte porcării, care te va ajuta să-ţi îmbunătăţeşti performanţele în FPS şi, de ce nu, alte genuri de jocuri. FpsBrain a fost realizat în colaborare cu Free University Berlin, este legal în Germania şi preţul este de 20 euro pentru 60 de capsule. Deci de acum o să avem şi jucători pe prafuri, pe lângă camperi şi codaţi. Kewl!





JOC GRATIS DE LA EA

EA a anunţat jocul Battlefield Heroes, descris ca fiind un nou Battlefield cu o grafică cartoon-style, să zicem ceva în gen Team Fortress 2. Jocul va fi disponibil începând cu vara acestui an, iar surpriza vine de la faptul că va fi gratuit. Acest proiect va fi finanţat prin metoda in-game advertising, lucru care nu ne deranjează absolut deloc. De altfel producătorii au anunţat că reclamele vor apărea doar pe site-ul jocului şi în meniul principal. Şi dacă cei de la EA sunt obişnuiţi, în general, cu critica negativă, trebuie să recunoaştem că de data aceasta ne-au surprins într-un mod plăcut.

„Giving back to the community always pays."

ADD-ON NOU SUPREME COMMANDER, POATE ŞI DUNGEON SIEGE 3

Potrivit unui interviu acordat de Chris Taylor site-ului IGN, angajaţii Gas Powered Games nu-şi mai văd capul de atâta treabă. În primul rând, se lucrează la un nou expansion pentru „Supreme Commander", cu nume de cod „The Experimentals", la Demigod, un team-based action/strategy care va fi lansat pe PC spre sfârşitul anului, şi la un joc aflat deja în producţie, dar care nu a fost încă anunţat oficial. În legătură cu Dungeon Siege 3, Chris Taylor a declarat că încă se discută pe marginea acestui subiect. Cu atâtea proiecte pe cap, angajaţii Gas Powered Games beneficiază de un program de lucru special gândit de omul care ne-a adus Total Annihilation, Dungeon Siege sau Supreme Commander:

„Da, nu contează numărul de proiecte în care suntem implicaţi pentru că atunci când oamenii lucrează într-o zi obişnuită, după un program normal, reuşesc să „producă" mai mult decât cei care au program de 12-14 ore pe zi,pentru că cei cu mai multe ore de lucru ajung la o oboseală psihică. Pare o afirmaţie pripită, dar nimeni nu m-a contrazis, nimeni nu mi-a spus că mă înşel şi nimeni nu mi-a zis „Chris, eşti nebun." Mulţi au venit şi mi-au spus „Chris, ai absolută dreptate." Aceşti oameni au căsătorii fericite, sunt părinţi excepţionali, sunt sănătoşi, îşi iubesc munca, nu vor să plece în alt loc deci pur şi simplu au o viaţă minunată şi asta îi face să fie mult mai eficienţi"

CHRIS TAYLOR - GAS POWERED GAMES










POȚI FIFA08?
POȚI SĂ MENȚII POSESIA MINGII ÎN TIMP CE DEFENSIVA ADVERSĂ ROIEȘTE ÎN JURUL TĂU? POȚI SĂ DRIBLEZI, SĂ PASEZI ȘI SĂ TE DEMARCI? POȚI SĂ ȘUTEZI CU EFECT, FIX LA VINCLU? POȚI SĂ DOMINI TERENUL ȘI SĂ ADUCI TROFEUL ACASĂ?
CANYOUFIFA08.COM
FIFA 08
Caută FIFA 08 pentru telefoane mobile pe Vodafone LIVE.
3+
www.pegi.info
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
EA SPORTS
XBOX 360 LIVE
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
PSP PlayStation Portable
Wii
NINTENDO DS
PC DVD ROM
vodafone
© 2007 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS și sigla EA SPORTS sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. și/sau alte țări. Toate Drepturile Rezervate. Produs cu licență oficială FIFA. Sigla FIFA Brand OLP © este copyright și marcă comercială ale FIFA. Toate drepturile rezervate. Produs sub licență de către Electronic Arts Inc. Sigla Premier League © The Football Association Premier League Limited 1996. Sigla Premier League este o marcă comercială a Football Association Premier League Limited și siglele Cluburilor din Premier League sunt lucrări cu copyright și mărci înregistrate ale Cluburilor respective. Toate sunt utilizate prin amabilitatea și cu permisiunea respectivilor lor deținători. Produs sub licență acordată de către Football Association Premier League Limited. Nicio asociere cu acest produs și nicio susținere a acestui produs de către niciun jucător nu sunt implicite și nu reprezintă scopuri ale licenței acordate Electronic Arts de către Football Association Premier League Limited. "PlayStation", "PLAYSTATION", sigla "PS" Family și "PSP" sunt mărci comerciale înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE și siglele Xbox sunt mărci comerciale ale grupului de companii Microsoft. NINTENDO DS, Wii ȘI SIGLA Wii SUNT MĂRCI COMERCIALE ALE NINTENDO. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING. E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90

WII WORMS FĂRĂ ONLINE



Pentru cei care au fost entuziasmaţi de anunţarea jocului Worms: A Space Oddity pentru Nintendo Wii, avem o veste foarte proastă. Deşi cei de la Team 17 au promis atât conţinut download-abil, cât şi multiplayer online, din varianta finală, pe care cei de la IGN au făcut un hands-on, ambele lipsesc. Păcat, ţinând cont că vorbim de un joc turn-based şi un multiplayer nu le-ar fi dat prea multe bătăi de cap. Poate ne fac totuşi o surpriză.

WIIMOTE-UL, INVENTAT DE MIDWAY?

O poveste foarte interesantă a apărut pe marele şi atotcunoscătorul Internet. Se pare că lăudatul controller folosit de consola Nintendo Wii a fost inventat încă de acum opt ani de Patrick Goschy, un fost angajat Midway. Pe YouTube chiar a apărut un filmuleţ în care acesta foloseşte o variantă iniţială a controller-ului pe un SEGA Dreamcast, în jocul Ready 2 Rumble Boxing. Potrivit ultimelor informaţii apărute, Goschy nu intenţionează (sau nu încă) să dea în judecată Nintendo, cum ar face orice american care se respectă, deoarece brevetul a aparţinut celor de la Midway, ulterior fiind vândut companiei japoneze.

VALVE LANSEAZĂ STEAMWORKS



Valve a anunţat lansarea Steamworks, un pachet de programe gratuit, dedicat producătorilor de jocuri pentru PC. Potrivit celor de la Valve, acest pachet a fost folosit şi pentru jocurile Half Life 2 sau Orange Box. Printre altele, Steamworks oferă „stats tracking, auto-updates, voice communication, territory protection, multiplayer matchmaking."

„Producătorii şi distribuitorii folosesc din ce în ce mai mult timp şi bani pentru a pune cap la cap toate aplicaţiile şi sistemele backend necesare producerii şi lansării unui titlu de succes pe piaţa actuală," a declarat Gabe Newell – Preşedinte Valve. „Steamworks pune toate aceste aplicaţii şi sisteme la un loc într-un pachet gratuit, permiţându-le producătorilor să se concentreze pe joc."

1C PUBLISHING ANUNŢĂ MEN OF WAR

Cei de la 1C Publishing au dezvăluit un nou titlu pe care îl pregătesc pentru sfârşitul acestui an. Men of War este o strategie WW2 care ne va oferi trei campanii diferite, totalizând 19 misiuni, peste 50 de unităţi noi pentru multiplayer şi sistem de rating şi statistici pentru fiecare jucător.



DATE NOI DE LANSARE DE LA UBISOFT

Ubisoft prezintă calendarul revizuit pentru începutul acestui an. Printre modificări observăm îndepărtarea jocului Assassin's Creed (PC/DS), care acum va fi lansat pe 28 martie. Şi jocul Dark Messiah of Might and Magic Elements va fi lansat mai târziu, însă doar la o săptămână diferenţă faţă de data iniţială. Alte amânări s-au abătut asupra jocurilor Tom Clancy's EndWar, Far Cry 2 şi Brothers In Arms: Hell's Highway, toate fiind programate acum pentru trimestrul al doilea din 2008.





MICROSOFT OFERĂ 44,6 MILIARDE DE DOLARI PENTRU YAHOO

În timp ce toată lumea se plânge de vremurile care ne aşteaptă, bursele pică peste tot, cursul de schimb a luat-o razna, iar aşa-zişii analişti se întrec în previziuni eronate, Microsoft îşi vede de treabă. Aşadar, s-a gândit să iasă la cumpărături. Oferta sa: 44,6 miliarde de dolari pentru Yahoo. Interesul celor de la Microsoft vizează piaţa de publicitate online, de la care se aşteaptă o creştere semnificativă în următorii trei ani, de la 40 la 80 de miliarde de dolari. Până în acest moment cei de la Yahoo nu au făcut niciun fel de comentarii pe marginea ofertei lansate de Microsoft. Comunicatul de presă poate fi citit pe site-ul Microsoft.

SE VOR LANSA MARTIE 2008

1. Warhammer 40,000: Dawn of War - Soulstorm	PC	THQ
2. Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	PC	Ubisoft
3. Codename Panzers: Cold War	PC	Stormregion
4. Warleaders: Clash of Nations	PC	The Games Company
5. Army of Two	PS3 | Xbox 360	Electronic Arts
6. Rock Band	PS2	Electronic Arts
7. SEGA Superstars Tennis	PS2,3 | Xbox 360 | Wii | DS	Sega Of Europe
8. Viking: Battle for Asgard	PS3 | Xbox 360	Sega Of Europe
9. Worms: A Space Oddity	Wii	THQ
10. Everybody's Golf 5	PS3	Sony Computer Entertainment Europe

CALL OF DUTY 4 - CAMPIONUL ANULUI 2007

Chiar dacă a fost lansat doar în luna noiembrie, chiar dacă cei de la Activison s-au plâns de numărul mare de copii piratate detectate pe internet, Call of Duty 4 este campionul absolut al anului 2007. După ce au fost centralizate cifrele oferite de NPD, Chart-Track şi GfK, COD4: Modern Warfare a fost anunţat ca fiind cel mai bine vândut joc din lume, cu peste şapte milioane de exemplare.

„Consumatorii şi criticii sunt de acord că jocul Call of Duty 4: Modern Warfare este unul dintre cele mai bune din istorie... Acest joc revoluţionar şi franşiza COD continuă să impună noi standarde după care vor fi judecate toate jocurile de acest gen".

WILL KASSOY ACTIVISION



LEVEL TOP 10

1.Portal	**Valve**
2. The Witcher	**Atari**
3. Call of Duty 4: Modern Warfare	**Activision**
4. Crysis	EA
5. Unreal Tournament III	Midway
6. Half-Life 2: Episode Two	Valve
7. Painkiller: Overdose	JoWood
8. RACE 07	Atari
9. Blacksite: Area 51	Midway
10. Universe at War: Earth Assault	SEGA Europe

FEBRUARIE 2008

CODEMASTERS ONLINE GAMING ANUNŢĂ DUBBED JUMPGATE: EVOLUTION

Codemasters Online şi-a unit forţele cu NetDevil, producătorul Auto Assault, pentru încă un MMOG, pe numele său Dubbed Jumpgate: Evolution. Primele promisiuni se rezumă la bătălii epice, cu nave şi flote care se vor lupta, bineînţeles într-un univers vast şi persistent. Dubbed Jumpgate:



Evolution va fi lansat spre sfârşitul acestui an, iar noi sperăm că nu va fi o clonă nereuşită de EVE Online.





Câştigătorii lunii ianuarie

La concursul LEVEL împreună cu **Logitech**, cele două sisteme audio Logitech G51 au fost câştigate de către Ioniţă Vlad Mihail din Ploieşti şi de către Ioniţă Alexandru din Arad.

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Splinter Cell Trilogy a fost câştigat de către Băjenaru Teo din Bucureşti.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Gheorghe Bogdan din Dridu, Ialomiţa a câştigat un Hercules Tunes Explorer Wireless.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul The Bourne Ultimatum: Şipoteanu Corneli Dan din Iaşi, Cojocaru Bogdan Theodor din Botoşani, Juverdeanu Eduard Gabriel din Iaşi, Răducă Daniel din Bucureşti şi Raicu Stelian Alin din Piteşti.

01



REGULAMENT DE CONCURS **Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133. Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (emanuela_negura@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Emanuela Negură (0268-415158, interior 132). Termenul de revendicare a premiului este trei luni de la data anunţării câştigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.**

STEAM A STRÂNS 15 MILIOANE DE UTILIZATORI

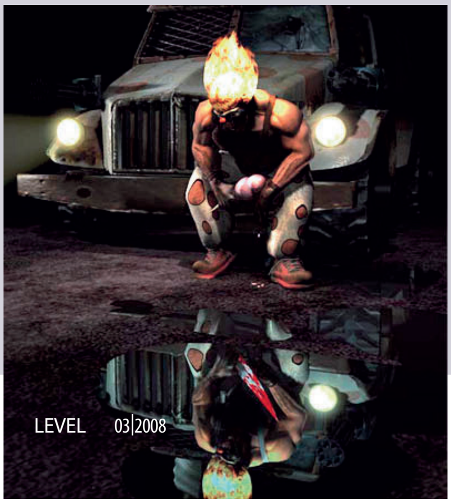
Sistemul de distribuţie digitală al celor de la Valve a ajuns la fericita sumă de 15 milioane de utilizatori, încă un semn că vremea



distribuţiei convenţionale începe să apună. Cu titluri ca BioShock, Call of Duty 4: Modern Warfare sau super oferta Orange Box, STEAM a reuşit să înregistreze o creştere de 158% în perioada sărbătorilor de iarnă, comparativ cu anul trecut. Chiar dacă în 2008 se mai poate trăi liniştit din COD 4 şi Orange Box, lansate spre sfârşitul lui 2007, cei de la Valve sunt încrezători în viitoarele titluri distribuite prin STEAM, exemplul dat fiind Left 4 Dead.

TWISTED METAL VINE PE PS3?

În urma descifrării unui mesaj din Twisted Metal: Head-On: Extra Twisted Edition, joc lansat de curând pe PS2, cei de la GameFAQs ne anunţă că „Twisted Metal is coming on PS Three". Acest text apărea în joc în spatele unor cifre corespondente literelor. După ce David Jaffe, co-fondator al companiei Eat, Sleep, Play, a declarat: „dacă vreţi să aflaţi care este următorul nostru joc, puteţi afla, dacă aveţi o privire ageră, în Twisted Metal: Head-On: Extra Twisted Edition", secretul a fost aflat. O metodă bună de a vinde un joc şi de a promova un titlu viitor. După ce enigma a fost descifrată, David Jaffe a venit şi cu precizarea că varianta pentru PS3 a jocului Twisted Metal are ca termen realist de apariţie sfârşitul anului 2009. Aflând acest termen, ne-am dat seama că este un mesaj, mult mai simplu de descifrat, şi în numele companiei.



ACTIVISION ARE PLANURI MARI

După numeroasele motive de bucurie oferite de anul 2007, cei de la Activision au centralizat şi anunţat viitoarele titluri pe care ni le pregătesc. Strategia lor se bazează pe titlurile consacrate şi, din păcate, nu este anunţat niciun IP nou important. Lista include un nou Call of Duty, pentru PC, PS3, PS2, Xbox 360 şi Nintendo Wii, a cărui dată de lansare nu a fost încă anunţată, două jocuri noi Guitar Hero până în luna iulie şi altul prin toamnă, un nou Tony Hawk pregătit cu scopul de a recupera din terenul pierdut odată cu lansarea jocului Skate, câte un sequel pentru Spider Man şi Ultimate Alliance, şi jocul bazat pe franşiza Bond, care va fi lansat în această toamnă, în acelaşi timp cu viitorul film din serie. De asemenea, mai pregătesc şi două jocuri pentru tinerii gameri, Kung Fu Panda şi Madagascar 2. Activision a terminat anul trecut în forţă, cu un profit de aproape 300 de milioane de dolari realizat în ultimele trei luni din 2007, aşa că are toate motivele să spere la un 2008 mai bun. Totuşi câteva titluri noi nu ar fi stricat.



PREMIILE ACADEMIEI DE ARTE ŞI ŞTIINŢE INTERACTIVE

AIAS – Academia de Arte şi Ştiinţe Interactive, înfiinţată în 1996 şi condusă de un consiliu director format din reprezentanţi ai companiilor Ubisoft, EA, THQ, Microsoft, Nintendo, Epic Games, Sony etc., şi-a desemnat câştigătorii anului 2007. Iată aşadar care sunt câştigătorii „Oscarurilor" industriei jocurilor video:

- **Game of the Year: Call of Duty 4**
- **Console Game of the Year: Call of Duty 4**
- **Computer Game of the Year: The Orange Box**
- Outstanding Innovation in Gaming: Rock Band
- Handheld Game of the Year: The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
- Massively Multiplayer Game of the Year: World of Warcraft: Burning Crusade
- Cellular Game of the Year: Skate
- Role-Playing Game of the Year: Mass Effect
- Racing Game of the Year: Motorstorm
- Outstanding Achievement in Game Design: Portal
- Adventure Game of the Year: Super Mario Galaxy
- Sports Game of the Year: Skate
- Strategy/Simulation Game of the Year: Command and Conquer 3
- Action Game of the Year: Call of Duty 4
- Family Game of the Year: Rock Band
- Outstanding Achievement in Animation: Assassin's Creed
- Outstanding Achievement in Art Direction: BioShock
- Outstanding Achievement in Visual Engineering: Crysis
- Outstanding Character Performance: Portal
- Outstanding Achievement in Story Development: BioShock
- Outstanding Achievement in Game Play Engineering: Portal
- Outstanding Achievement in Online Game Play: Call of Duty 4
- Downloadable Game of the Year: Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
- Outstanding Achievement in Original Music Composition: BioShock
- Outstanding Achievement in Soundtrack: Rock Band
- Outstanding Achievement in Sound Design: BioShock

După cum era de aşteptat, marii câştigători sunt Call of Duty 4, BioShock, The Orange Box şi Portal, care de altfel a fost şi alegerea noastră pentru Jocul Anului 2007.



Tehnologia Wireless 11 aNi garantată

DIR-635

D-Link Wireless N Router

1x 10/100 WAN
4 x 10/100 LAN
Interfață wireless 802.11 draft N de 300Mbps
Criptări WEP, WPA și WPA2
Dublu firewall NAT și SPI



DWA-547

D-Link Wireless N
PCI Adapter



Card PCI
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps
Criptări WEP, WPA și WPA2

DWA-142

D-Link Wireless N
USB Adapter



Card USB
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps
Criptări WEP, WPA și WPA2

DWA-645

D-Link Wireless N
CardBus Adapter



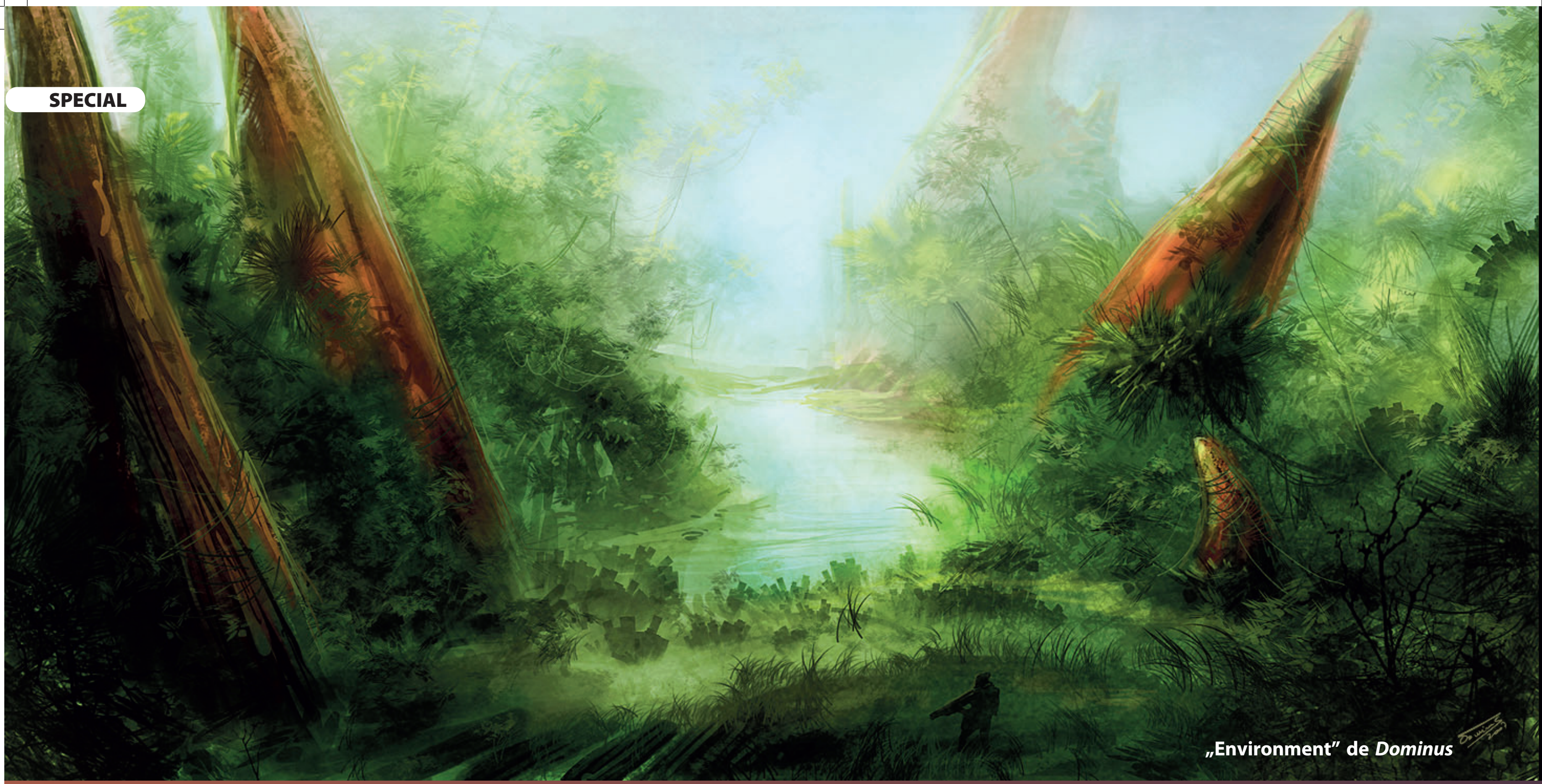
Card PCMCIA
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps
Criptări WEP, WPA și WPA2

Distribuitori autorizați

elko — Elkotech Romania - www.elko.ro
LASTING — LASTING System - www.lasting.ro
scop COMPUTERS — SCOP Computers - www.scop.ro

WIRELESS by D-Link N

D-Link®
Building Networks for People


„Environment" de *Dominus*

Concept Art & Gaming (1)

Sunt sigur că mulţi dintre voi se uită, ca şi mine, cu gura căscată la diferite artwork-uri din diverse jocuri. Sunt la fel de sigur că nu o dată aţi rânjit satisfăcuţi să vedeţi cum artwork-ul respectiv a prins viaţă în cadrul jocului propriu-zis, fie că e vorba de un monstru cu care vă luptaţi sau o fortăreaţă suspendată pe un pilon vertical pe care vă căţăraţi.

Legătura, „fereastra" dacă vreţi, dintre ce se petrece în ascunzişurile sinapselor unui artist şi un produs finit, în cazul acesta un joc video, se face prin ceea ce a ajuns să fie numit concept art. Este o etapă care în timp a căpătat o importanţă tot mai mare în producţie, considerată astăzi esenţială pentru un film, un joc sau orice alt produs din industria entertainment-ului.

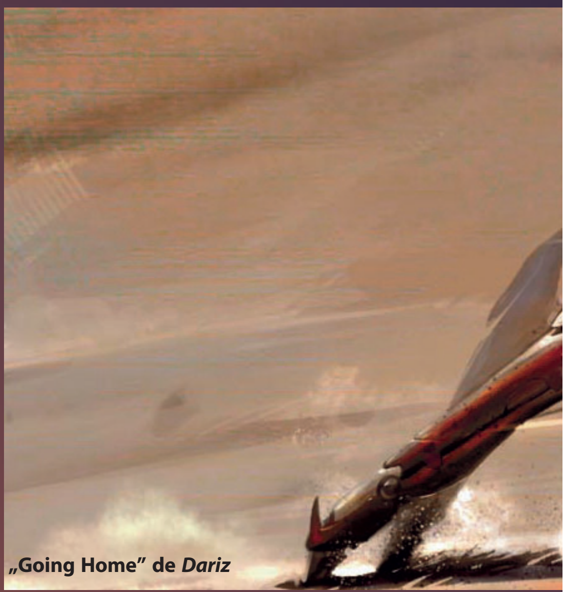
O scurtă istorie

Concept art e un termen apărut în jurul anilor '30 care defineşte sintetizarea ideilor din spatele unui proiect pentru a le ilustra, grafic, înaintea finalizării aspectului unui produs. Cu alte cuvinte, un artist grafic aduce unui proiect diferite ilustraţii ale produsului pentru a contura viziunea proprie şi a o prezenta celorlalţi implicaţi.

Deşi apărută iniţial în domeniul designului de produse mecanice şi artizanat, arta conceptuală s-a răspândit rapid în multe dintre ramurile noilor industrii, în special benzi desenate şi filme. În etapa incipientă, până în mijlocul anilor '60, aceasta nu a funcţionat prioritar, fiind mai degrabă o anexă a storyboard-ului, care la rândul lui era o anexă a scenariului la vremea respectivă, dar odată cu trecerea timpului şi evoluţia tehnologică, a crescut şi nevoia de consolidare a pre-producţiei.

Iniţial (şi o mare bucată de timp) arta conceptuală s-a făcut pe medii clasice. Ulei, cărbune, acrilice, tuş, în funcţie de necesităţi şi priceperea artistului. Odată cu dezvoltarea graficii digitale, apariţia tabletelor grafice şi a tablet pc-urilor însă, industria a luat avânt şi s-au făcut progrese mari în materie de viteză şi reducere a costurilor.

Printre primii artişti conceptuali recunoscuţi astăzi se numără Syd Mead, Ralph McQuarrie şi Chris Foss. Ceea ce i-a legat a fost o evoluţie anevoioasă prin diverse proiecte până când fiecare şi-a lăsat amprenta asupra unei lucrări care îşi păstrează valoarea până în ziua de azi. Mead a lucrat iniţial la Ford, după care a fost


„Going Home" de *Dariz*


„Pistruiatu" de Dariz

recrutat pentru concept art la diverse filme, cel mai notabil fiind probabil Tron. Or procesul de producţie al unui film nu este în totalitate diferit faţă de producţia unui joc. În ambele, se cere o pre-producţie, se organizează un buget, se ilustrează nişte concepte iniţiale alături de forma brută a scenariului.

Comunităţi

Astăzi, concept art-ul este extraordinar de variat. De la fotorealism la suprarealism, cartoon şi alte stiluri, cea mai importantă este transpunerea ideii şi stării în corelare cu ceea ce i se sugerează artistului că ar trebui să redea prin desen. Ceea ce uneşte multele stiluri, sutele, dacă nu miile de artişti şi majoritatea proiectelor mainstream sunt comunităţile online şi workshop-urile desfăşurate în diferite locaţii ale lumii.

Probabil cea mai densă şi mai puternică societate de CA este conceptart.org, o comunitate online care organizează workshop-uri, diferite concursuri şi challenge-uri pe forum şi susţine galerii vaste de lucrări impresionante.

Cel care a fondat această comunitate este Jason Manley, la rândul lui un artist desăvârşit şi preşedintele Massive Black, Inc. Portofoliul de clienţi al acestei companii include o gamă largă, de la Activision la Microsoft. Utilitatea ConceptArt.org este enormă, oferă



Interviu LEVEL, concept art in video gaming (Alexandru „Dominus" Negoiţă)



1. Cum ai intrat în industrie şi pentru ce firme ai lucrat/lucrezi?

Era o dorinţă mai veche, atunci când aveam timp grămadă şi jucam tot ce îmi pica în mână. De fapt atunci îmi doream să fac jocuri, apoi mi-am dat seama că partea lor grafică mi se potriveşte cel mai bine şi… dacă îţi doreşti ceva cu adevărat şi ai destulă ambiţie, se va întâmpla.

Ca freelance am lucrat pentru diverşi şi diverse, momentan lucrez la Gameloft România.

2. Ce tabletă grafică foloseşti şi ce software?

Mă înţeleg minunat cu tableta mea Wacom Intuos 3 A5, iar ca mediu de lucru, Photoshop.

3. La ce proiecte ai lucrat? Care ţi s-a părut cel mai interesant? De ce?

Cele mai reprezentative cred că sunt Brothers in Arms DS şi Assassin's Creed DS. Cea mai interesantă experienţă a fost lucrul la Assassins's Creed, deoarece am avut o responsabilitate mai mare, fiind lead 2D artist pe proiect.

4. Cum ţi se pare că e situaţia concept art-ului în România comparativ cu cel internaţional?

Concept art-ul la noi în ţară este la un nivel mult inferior comparativ cu ce se face afară, aproape că nu există... însă lucrurile se mişcă spre mai bine, încet-încet companiile ce dezvoltă jocuri încep să înţeleagă utilitatea acestui stadiu numit concept. E mult mai plăcut să ai o viziune „pe hârtie" asupra unui produs înainte ca el să fie finit.

5. Ce artişti te-au influenţat cel mai mult?

O grămadă, nu-mi ajung două pagini să îi enumăr pe toţi, însă cei mai reprezentativi sunt Justin Sweet, Craig Mullins, Sparth, Massimiliano Frezzato, Hawkprey… etc.

6. Unde te vezi peste 10 ani? (la ce firmă, ce poziţie)

Sincer nu ştiu, 10 ani înseamnă mult, oricum undeva unde să fac ce îmi place, să fiu apreciat pentru ceea ce fac şi, normal, să fiu bine plătit.

7. Care sunt cele mai frecvente probleme pentru un graphic artist?

Nu le-aş numi probleme, în industria jocurilor un grafician trebuie să fie o medie între calitate şi viteză, să posede un vocabular vizual larg şi să poată comunica foarte clar o idee prin desen. Cam astea sunt bazele, restul se învaţă pe parcurs.

8. Ce impact are experienţa ca gamer în creaţia de concepte?

Destul de mare, având experienţa jocurilor, înţelegi mult mai bine ce anume ai de făcut ca grafician. E adevărat, altfel vezi jocurile după aceea.

9. Faci grafică şi pentru proiecte colaterale care nu au legătură cu jocurile video? Dacă da, pentru ce?

Da, mai lucrez ca freelance făcând concepte, ilustraţii, storyboard-uri, e bine să ştii câte ceva din toate



„L'oeuvre" de *H.R. Giger*



din portofoliul public *Massive Black*

ocazia noilor artişti să se afirme şi să intre în contact nu doar cu şcoli şi colegii de artă puternice, dar şi cu potenţiali clienţi şi angajatori. Unul din cele mai mari merite pe care le are ţine de posibilitatea de a primi critici de la profesionişti, fiindcă o foarte mare parte din artiştii din domeniu, recunoscuţi la nivel mondial, vizitează forumul acestei comunităţi.

O alternativă autohtonă ar fi visualart.ro, dar, evident, mai săracă în opţiuni şi oameni, însă o ilustrare validă a talentului unora din românaşii noştri verzi. Dariz (UbiSoft Romania), Dominus (Gameloft Romania) sau d.d.d. (unul dintre cei mai bine cotaţi artişti conceptuali la nivel mondial, surpriză, român) sunt doar trei din cei care îşi postează lucrările pe VA.

Cu toate astea, aţi fi surprinşi de cât de mulţi artişti prolifici există, şi ar lua doar un browsing scurt printr-un thread de concurs de pe Conceptart.org pentru a vă convinge de lucrul ăsta. Drept pentru care să-i enumăr pe toţi ar fi nu doar imposibil, ci şi redundant.

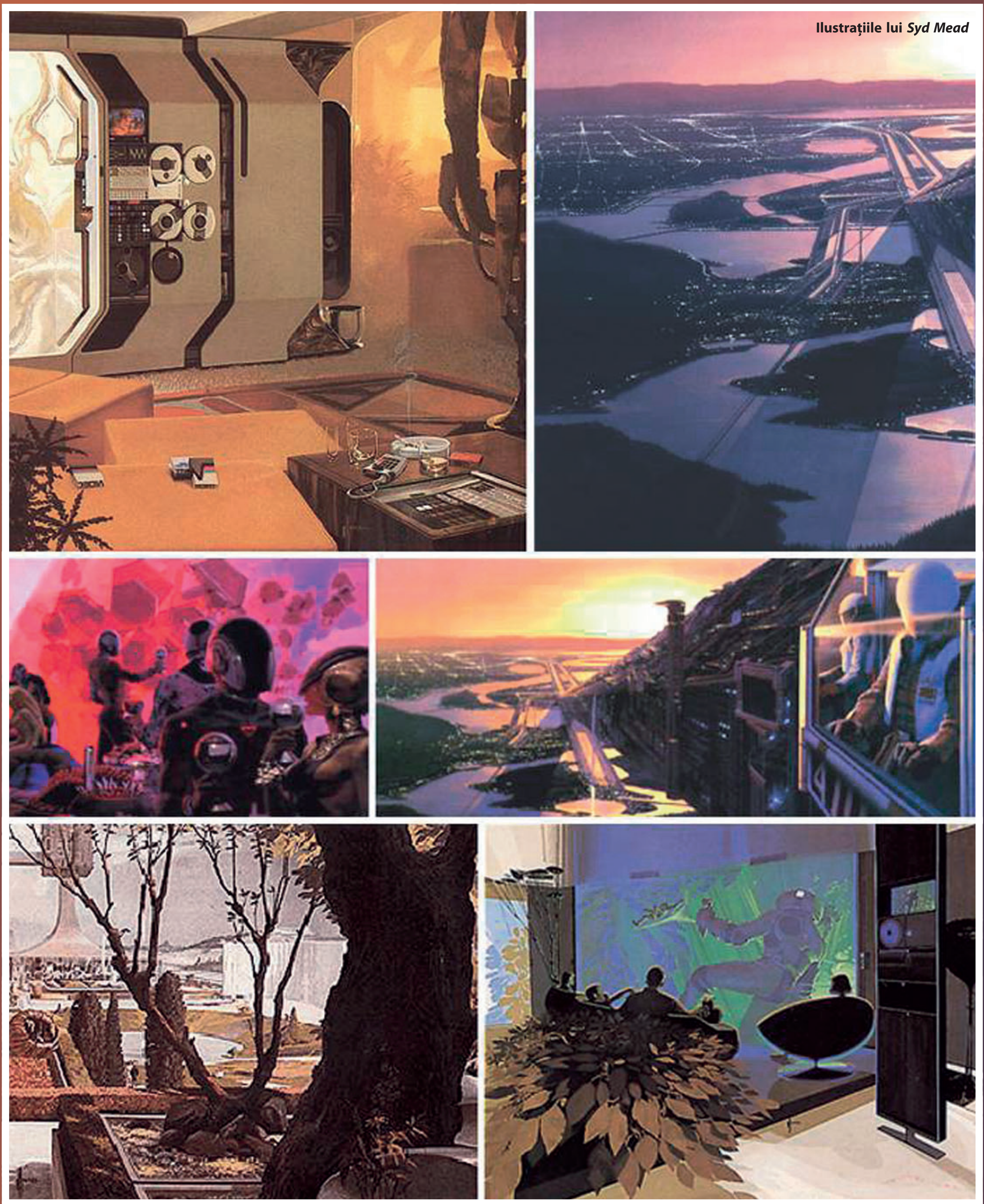
Mai mult decât oameni?

Chiar dacă există polemici vizavi de „cât de artistică e arta conceptuală", unii oameni fiind de părere că e mai degrabă o formă de artizanat corporativ, s-a demonstrat nu o dată că nu e nevoie de rabat comercial pentru a te putea lansa mainstream. Fie că vorbim de H.R. Giger (suprarealistul elveţian al cărui concept a fost folosit pentru crearea xenomorphului din Alien) sau Andrew „Android" Jones, al cărui stil nu este doar idolatrizat de mulţi, ci şi imitat şi studiat ca un stil propriu, şi nu un derivat, există numeroase exemple grăitoare care contracarează sell-out-ul.

Adevărul este că toţi au pornit de la zero. Pentru a ajunge concept artist e nevoie



„Jessica Atreides"
de Andrew „Android" Jones



Ilustrațiile lui *Syd Mead*

de un proces lung şi anevoios, studii peste studii şi muncă de observație pentru îmbunătățirea diferitelor elemente care compun o ilustrație. De orice capitol ar fi vorba; perspectivă, anatomie sau culoare, aceşti oameni perseverează în construcția a mai mult decât o imagine plăcută ochiului – ei sunt nevoiți să creeze un întreg univers, în care fizica şi plauzibilitatea construcțiilor lor să comunice şi să relaționeze cu desenul în cauză.

De fapt, despre asta e concept art. E foarte posibil ca fraza cea mai întâlnită în concept art să fie „Creatura/Environmentul/Robotul desenat(ă) de tine ar putea exista în realitate?”. Şi asta în general pentru că marea parte a concept art-ului folosit în jocurile video e creat pentru a fi modelat în 3D şi animat.

■ **Zuluf**


LEVEL
Marele premiu
5000 €
TU FACI JOCURILE
2008
Singura competiție din România
în care ești plătit BINE
dacă faci jocuri BUNE!
Detalii și înscrieri
pe
www.level.ro



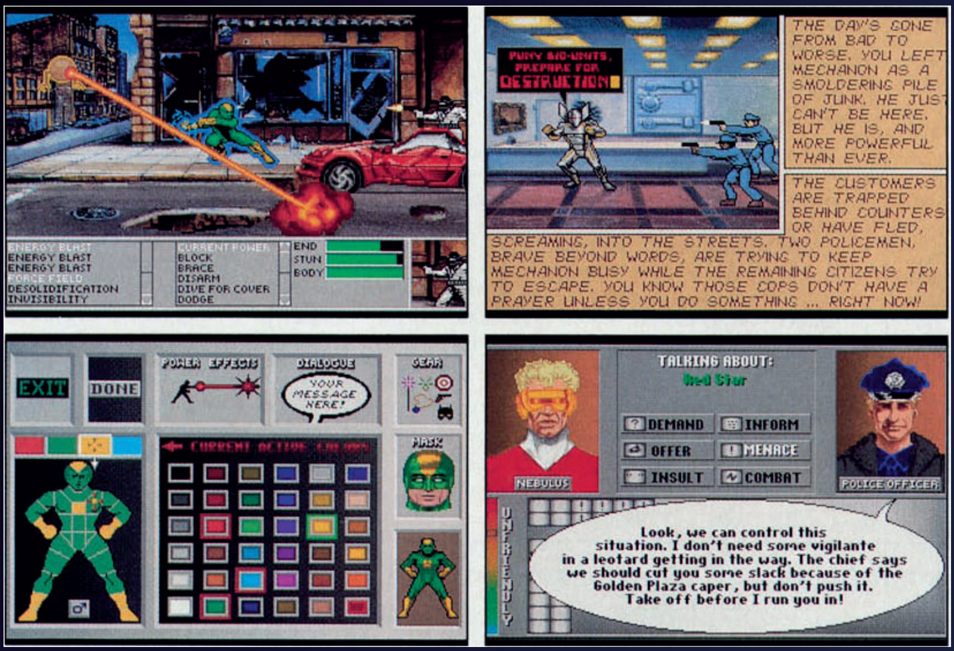
RUN IN PEACE

Până să iau nedreptatea de guler în Freedom Force n-am fost un mare fan al megalomanilor cu budigăi înstelaţi traşi peste colanţii de un albastru infinit. Nu pot spune că acum trăiesc pentru benzile desenate cu fascişti zburători, însă am căpătat un respect deosebit pentru oricine se încumetă să-i smulgă de pe hârtie şi să-i înghesuie într-un CRPG. Cei de la Irrational Games (părinţii lui Freedom Force) au fost primii care au reuşit să-i strângă laolaltă într-un RPG cu iz de strategie. Asta nu înseamnă că ideea unui CRPG cu super-eroi a refuzat să prindă rădăcini oriunde altundeva decât în minţile mereu fertile ale indivizilor de la Irrational în frunte cu Ken Levine. Încercări au mai fost, dar „curajoşii" au căzut ca muştele. Trei au fost îndeajuns ca să putem vorbi de un blestem al super-eroilor, blestem întrerupt se pare de Irrational şi transformat în binecuvântare de către NCSoft cu al lor City of Heroes/Villains. Băi, câţi au trebuit să moară ca eu să mă pot juca acum City of Villains...

Dar destul cu vorbăria. Vă las în compania stafiilor de super-eroi. Mi s-a făcut dor de Kiwi Bazalt şi tare mi-e că bagabonţii mi l-au şters de pe server. Să nu dea Dumnezeu cel sfânt să-l văd pe Kiwi la pământ!!!! Let'em RIP!

La eroul lăudat să nu te duci cu capa!

Cred că prima încercare (notabilă) de gen a aparţinut indivizilor de la Hero Software, divizia de software (doh!) a Hero Games, o companie care a dăruit tocilarilor de pretutindeni primul şi cel mai popular PnP RPG cu eroi, Champions. În 1990, bănuind că un CRPG cu super eroi ar da peste cap lumea jocurilor pe calculator, Hero Games a înfiinţat divizia Hero Software şi a însărcinat-o cu producţia unui CRPG ce urma să folosească regulile PnP-ului Champions. Pe scurt, jucătorul îşi crea un super-



erou (costume custom, identități secrete care trebuiau menținute pe parcursul jocului, tot tacâmul „supereroic"), pe care-l punea la treabă într-un univers unde nedreptățile roiau ca muștele în jurul unui butoi cu miere. Luptele erau privite dintr-o perspectivă izometrică și, cel mai important, ar fi fost turn-based. „Campania single", dacă o putem numi așa, RPG-ului celor de la Hero Software urma să aibă o construcție modulară. Jucătorii și-ar fi „purtat" super-eroul printr-o serie de aventuri de sine-stătătoare, ceva în genul „campaniilor" Dungeons and Dragons. Odată ce conceptul „ar fi prins" la public, Hero Software plănuia să lanseze periodic noi aventuri care ar fi ținut treaz interesul gamerilor. Champions s-a bucurat de o atenție deosebită din partea publicului și a presei și a primit coperta ediției aprilie 1992 a revistei Computer Gaming World (cgw.vintagegaming.org, numărul 92).

Ce-a mers rău? În primul rând, scopul era prea măreț. Nivelul de libertate spre care țінteau oamenii de la Hero Software era aproape imposibil de atins în acele vremuri. Un joc linear ar fi contrazis scopul inițial, deci ieșea din discuție. În al doilea rând, lipsa de experiență a echipei, care nu mai crease niciun joc până atunci, a avut și ea un cuvânt greu de spus. Mai mult, cei doi lead programmers, căsătoriți cu acte în regulă, au trecut printr-un divorț și totul s-a dus pe apa sâmbetei. Urmându-le exemplul, Hero Games „a divorțat" de CRPG-ul Champions și și-a văzut de lucru în continuare la PnP-ul Champions. Care a rămas un succes și în ziua de azi.

Bullfrog a preluat ideea din zbor și, în paralel cu Gene Wars, a început lucrul la The Indestructibles (fost M.I.S.T). În acel moment, Bullfrog experimenta câteva tehnici revoluționare (țineți minte că ne aflăm în '94 – '95) de modelare scheletală care urmau să fie folosite în Gene Wars și The Indestructibles. Din respect pentru morți, o să vă scutesc de prea multe detalii tehnice. În principiu, dorința cea mai fierbinte a „bullfrogilor" era să obțină obiecte deformabile (randate în timp real, bineînțeles) care să se conformeze unui set de legi fizice implementate în motorașul grafic. În Gene Wars (o strategie în care ingineria genetică explicată copiilor juca rolul principal), creaturile urmau să fie modificate „din mers", iar în The Indestructibles, noua tehnologie ar fi permis jucătorilor să-și etaleze creativitatea modelându-și propriul erou cu ajutorul căruia să acționeze asupra mediului înconjurător în diverse moduri. Creative, of course. Dacă ați jucat Magic Carpet, de exemplu, veți înțelege perfect cam unde băteau britanicii cu „deformabilitatea" lor cu tot. La o scară mult mai mare, se înțelege.

Ca de obicei, Bullfrog a uitat complet în ce deceniu trăiește și ce instrumente are la îndemână. Dacă în cazul lui Magic Carpet (Syndicate, Hi Octane etc.), refuzul „broscuțelor" de a se plia pe tehnologia existentă a fost o adevărată binecuvântare, The Indestructibles a refuzat să creadă că viitorul începe azi. O serie de probleme







personale (din câte mai ţin minte, umbla zvonul că unul dintre designerii „fruntaşi" s-a căsătorit şi a luat o „mică" pauză de un an), idei prea multe şi prea ambiţioase pentru a fi susţinute de tehnologia acelor vremuri şi alţi factori necunoscuţi au dus la anularea proiectului. În 1996. Gene Wars a fost mai norocos (vorba vine, după ce am făcut cunoştinţă cu el parcă nu m-ar fi deranjat prea tare dacă ar fi fost anulat) şi a reuşit să vadă lumina zilei. Din păcate, într-o formă foarte diferită de conceptul iniţial...

Trecem mai departe la (fosta) Microprose, maşinăria de produs jocuri creată de Sid Meier. Cunoaştem cu toţii pasiunea aproape bolnăvicioasă a tinerilor de atunci pentru benzile desenate cu „revoluţionari" în costume extravagante. La rândul ei, seria X-COM a făcut furori în rândurile celor care îşi petreceau mai mult timp dezmierdând şoarecul de plastic decât mângâind drăgăstos hârtia lucioasă şi frumos colorată a BD-urilor capitaliste. Microprose a studiat atent fenomenul şi a ajuns la concluzia că o strategie cu super-eroi construită după modelul X-COM şi presărată cu ceva mai mult praf de RPG ar fi rupt gura târgului. În viziunea lor, fanii BD-urilor ar fi stat la coadă alături de gamerii înrăiţi, tropăind încetişor pentru a alunga frigul, aşteptând cu nerăbdare lansarea Jocului care ar fi putut Uni cele două Subculturi „into a shopping frenzy". Amin. Nu mai contează dacă a fost vorba de o simplă mişculaţie de marketing sau dacă dorinţa de a umbla „where no geek has gone before" i-a mânat de la spate pe cei de la Microprose, important e că Guardians: Agents of Justice, o strategie combinată cu puţin RPG şi plină ochi cu „supermeni", un proiect pornit de Simtex (cumpăraţi de Microprose), a primit undă verde şi o undă continuă de verzişori. Pentru cei mai tineri dintre voi, Simtex este (de fapt a fost, deoarece în 1997 a dispărut din peisaj) materia cenuşie din spatele primelor două jocuri Master Of Orion şi al lui Master of Magic. Dacă vreţi să vă amărâţi şi mai tare, puteţi citi un preview (mai) complet în numărul şase (1997) al revistei Game Over. Eu vă propun doar să vă imaginaţi cum ar fi arătat un X-COM cu super eroi.

La început, jocul arăta promiţător. Oamenii de la Simtex munceau de zor, publicul era entuziasmat, screenshot-urile curgeau, presa contribuia din plin la hype etc. Până când Simtex a ratat primul deadline. Apoi pe al doilea. Şi tot aşa. Motive prea mari de îngrijorare n-au fost la început. Simtex avea obiceiul de a întârzia, şi cum punctualitatea nu se numără printre calităţile unui artist, deadline-urile ratate n-au reuşit să sperie comunitatea. Asta nu înseamnă totuşi că managementul defectuos şi imposibilitatea truditorilor de a respecta termenele limită n-au contribuit la decesul lui Guardians. Se zvoneşte că, pentru a ţine pasul cu vremurile, s-a hotărât trecerea la grafica pe 16 biţi (iniţial toate art-urile fuseseră create pe 8 biţi). Drept urmare, au trebuit refăcute toate art-urile, o sarcină titanică pentru artiştii deja obosiţi.

Pe de altă parte, „finanţatorul" Microprose o ducea din ce în ce mai rău cu banii, înregistra pierderi după pierderi. Pentru a reduce cheltuielile s-au luat o serie de măsuri drastice, care au inclus şi închiderea studiourilor Simtex. Rămaşi fără „familie", „gardienii" au închis cuminţei ochii şi s-au dus la marele Mastermind din ceruri.









În loc de „Va urma”...



Fără absolut nicio legătură cu super-eroii, vom vorbi foarte puțin despre alt joculeț a cărui dispariție m-a înduioşat până la lacrimi. Recunosc, n-am aflat de el decât după ce compania care-l avea în grijă a dat faliment. Este vorba despre Headfirst, indivizii care l-au (re)adus pe taica Cthulhu în atenția publicului giucător, şi oamenii care ne-au dat jocul anului 2006. „Mortul” se numeşte Deadlands şi ar fi fost un „spaghetti western action/RPG cu puțintel horror şi cu o aromă puternică de steampunk”, bazat pe tabletop-ul (genial de altfel) cu acelaşi nume (www.peginc.com/games.htm) şi cu şapte premii Origin la activ. Nu cred că sunt singurul care a salivat abundent cu gândul la un western morbid plasat într-un univers alternativ în care probabil Karl May şi Sergio Leone ar fi fost cei mai buni tovarăşi de băutură ai lui Lovecraft, iar în bufetul local ar fi cântat Fields of the Nephilim. Sincer, nu ştiu cum de mi-a scăpat jocul ăsta, dar poate că e mai bine aşa decât să-l aştept şapte ani ca să aflu că, odată cu falimentul Headfirst, a trecut în neființă un joc ca Deadlands (sau Call of Cthulhu Destiny's End, despre care vă voi povesti într-un număr viitor). Sper totuşi că se va găsi cineva care să cumpere licența. Mi-e greu să cred că şleahta de afacerişti care au muls elfi timp de două decenii poate ignora o asemenea mină de aur. The South will rise again!!!

Ca fapt divers, am scurmat puțintel prin arhivele site-ului www.rpgcodex.com, de unde am aflat că Deadlands a trecut şi prin mâinile celor de la Black Isle, care aveau de gând să-l „transforme” într-un RPG bazat pe sistemul SPECIAL. Din păcate, a fost anulat fără multă zarvă (sincer, eu nici nu ştiam că fusese anunțat) după primul milestone pentru simplul fapt că Interplay a uitat să cumpere licența. Aşa o fi, nu-i contrazic...

■ **cioLAN**







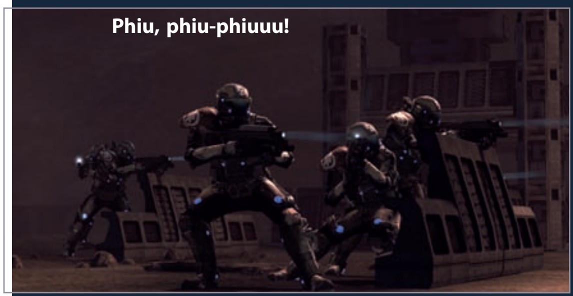


PREVIEW



Războiul care ne va îngropa

Al Treilea Război al Tiberiumului s-a încheiat cu respingerea invaziei Scrin de către forțele GDI, în vreme ce forțele Nod s-au dat la fund după dispariția bruscă a liderului lor, Kane. Şi totuşi, lupta pentru obținerea controlului asupra prețioaselor cristale verzi este abia la început, deoarece cât timp va exista tiberium, va exista şi războiul care a început în urmă cu peste zece ani, odată cu apariția primului joc din seria Command & Conquer - un război care nu se va încheia decât în clipa în care Pământul ne va fi înghițit pe toți. Însă


Phiu, phiu-phiuuu!


Titanii ies la paradă

Tiberium păstrează câteva dintre aspectele caracterizante pentru RTS-urile C&C

C&C n-a însemnat întotdeauna jocuri de strategie în timp real, domeniul în care excelează, jocul Ranagade reprezentând, dacă vă mai amintiți ce s-a întâmplat în urmă cu cinci ani, prima tentativă a seriei de a juca şi în hora FPS-urilor. Fără prea mult succes. Cu toate acestea, semi-eşecul nu i-a speriat pe băieții de la EA Los Angeles, producătorul sperând că tranziția va funcționa mai bine de această dată, din moment ce va implementa în Tiberium elemente tactice squad-based, foarte asemănătoare cu cele din seriile Ghost Recon şi Rainbow Six.

Înapoi la firul ierbii

Acțiunea din Tiberium se petrece la unsprezece ani după al Treilea Război al Tiberiumului, jucătorului fiindu-i rezervat rolul lui Ricardo Vega, un fost soldat GDI (Global Defense Initiative) care decide să pună umărul la reconstrucția lumii răvăşite de război. Convins să părăsească zona galbenă (regiune a planetei slab infestată cu tiberium) în care îşi făcuse culcuşul, Vega îmbracă astfel din nou uniforma, de această dată pentru a investiga giganticul turn Scrin părăsit de către extratereştri în zona roşie nelocuibilă cunoscută anterior sub numele de Marea Mediterană. GDI îi încredințează în acest sens comanda unei echipe speciale RAID (Rapid Assault and Intercept Deployment), însă misiunea nu va fi deloc una uşoară, deoarece va avea de înfruntat un nou val de extratereştri Scrin, ce sosesc pe Pământ printr-un portal interplanetar.

Vega se poate descurca foarte bine şi de unul singur, fiind nevoit să se bazeze adesea doar pe arma sa multifuncțională GD-10, ce se poate transforma pentru a face față unor situații diferite. În modul standard, arma se comportă foarte asemănător unei puşti de asalt, dar se poate transforma imediat, dacă este cazul, într-un tun energetic a cărui rază spulberă de la mare distanță orice unitate mecanizată terestră, precum şi tot ceea ce-o înconjoară. Alte moduri includ un



lansator de grenade, foarte util în eliminarea unui grup compact de adversari (mai ales atunci când este utilizat în tandem cu jetpack-ul ce-i permite să se ridice în aer pentru a-i „focaliza" mai bine), şi un lansator de rachete, cu ajutorul căruia poate elimina ţinte multiple printr-o singură apăsare a trăgaciului.

Fanii jocurilor de strategie din serie se vor bucura însă să constate că Tiberium păstrează câteva dintre aspectele caracterizante pentru RTS-urile C&C. De exemplu, camarazii din subordinea lui Vega sunt dispensabili, jucătorul având posibilitatea să înlocuiască un soldat căzut la pământ, cu altul mai potrivit situaţiei din teren. Astfel, vom putea chema în ajutor un infanterist echipat cu un lansator de rachete pentru a face faţă vehiculelor blindate, în locul unui mitralior care nu ştie pe unde să scoată cămaşa. Numărul de sloturi rezervate răcanilor din subordine este, totuşi, limitat, capturarea şi apărarea unor puncte cheie, cum ar fi zone de aterizare şi zăcăminte de tiberium, fiind singurele modalităţi de a câştiga un slot suplimentar. Inamicul va încerca apoi să recucerească obiectivele pierdute, însă Vega nu trebuie să-şi facă griji că va rămâne definitiv fără soldaţi dacă pierde rafinăria pe care aceştia o apărau, deoarece vor fi înlocuiţi imediat cu alţii. La urma urmei, depinde de jucător dacă îşi va împrăştia unităţile, pentru a acoperi o arie mai extinsă, sau se va concentra asupra unui singur obiectiv cu o importanţă strategică mare, producătorul afirmând că pentru a obţine victoria într-o bătălie nu vom fi obligaţi să cucerim toate obiectivele de pe hartă, cele care ne pot asigura resursele necesare înaintării către obiectivul final fiind mai mult decât suficiente. La fel de interesant este că, în funcţie de realizări, le vom putea atribui trupeţilor din subordine bonusuri, care le vor creşte performanţele pe câmpul de luptă.



Un castravecior pentru voi

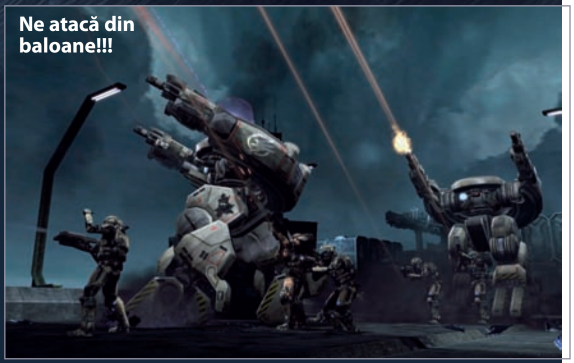
Ghost Recon + Rainbow Six + Battlefield = Love?

Fiind un shooter tactic, gameplay-ul din Tiberium se bazează foarte mult pe folosirea structurilor fixe şi mobile pe post de scut împotriva focului inamic, decorul urban oferind o mulţime de oportunităţi în acest sens. Cu toate acestea, acţiunea se vrea a fi mult mai alertă decât în Rainbow Six: Vegas, unde tactica joacă un rol primordial, de unde deducem că schema de control a camarazilor din subordine trebuie să fie suficient de simplă pentru a-l ţine pe jucător în priză de la început şi până la sfârşit. În acelaşi timp, scenariile diverse vor determina numărul maxim de soldaţi pe care Vega îi poate controla la un moment dat. Unele misiuni vor trebui parcurse solo, altele în compania a două grupuri de soldaţi GDI, în timp ce bătăliile la scară largă vor necesita coordonarea a nu mai puţin de şase echipe pe câmpul de luptă. În funcţie de situaţie, Forward Battle Commander-ul Ricardo Vega poate chema în ajutor chiar şi puternici walker-i Titan sau nave de suport Orca pentru a distruge fortificaţiile inamicului. Rămâne de văzut, însă, câte dintre elementele de gameplay specifice campaniei solo din Tiberium se vor regăsi şi în multiplayer.

Fulgi de tiberium

Jocul este animat de o versiune puternic modificată a motorului grafic Unreal Engine 3, dar producătorul ne asigură că mai are mult de tras până să-i asigure calitatea vizuală pe care urmăreşte să o atingă. Cert este că Tiberium ne va întâmpina cu zone extrem de vaste ca întindere, peisaje masive şi diverse secţiuni interioare care respectă tematica SF a jocului şi zona geografică în care se petrece acţiunea, oferindu-le fanilor şansa de a privi în ochi unităţi Scrin nemaivăzute până acum şi să simtă războiul pentru tiberium de la firul ierbii. Dar nu mai devreme de sfârşitul anului 2008, poate chiar prin 2009. Gogule, dă-ţi o palmă!

■ KiMO



Ne atacă din baloane!!!



Buni şi Titanii ăştia la ceva

- **Producător** EA Los Angeles
- **Distribuitor** EA
- **Data apariţiei** sfârşitul 2008
- **ON-LINE** www.ea.com/tiberium



Curentezi?!





Patru ţinte pentru patru rachete



Sau doar Tekken

Unul din titlurile care îmi vin imediat în minte, de câte ori mă gândesc la PlayStation, este bine-cunoscutul joc de cafteală Tekken. Nu cred că exagerez când spun că această serie a avut şi ea o contribuţie serioasă la popularitatea consolei oferite de Sony, iar aportul celor de la Namco va fi adus şi prin intermediul jocului Tekken 6, unul dintre cele mai aşteptate pentru PS3.

It's all about Mishima

Chiar dacă seria Tekken este una din favoritele mele „all time", trebuie să recunosc că nu sunt un bun cunoscător al universului din spatele acestui joc. Pun pariu că în Japonia doi din trei locuitori ar fi în stare să vorbească zile întregi despre personajele, motivele şi conflictele care au „creat" istoria acestui joc, însă eu o să vă prezint varianta pe scurt, pentru Europa. Ideea este că în fiecare joc povestea are, într-un fel sau altul, legătură cu Heihachi Mishima, care alături de Paul, Nina şi Yoshimitsu a fost prezent în toate cele opt jocuri din serie. Pentru cei care au jucat şi mai ţin minte câte ceva din Tekken 5, expoziţiunea din acest nou joc va fi ceva mai uşor de înţeles. Filmuleţul de început din Tekken 5, pe













care l-am văzut de zeci de ori, ne prezenta un atac lansat de o mulţime de roboţi Jack-4 în Hon Maru. În timp ce luptau împreună cu armata de Jack-4, Kazuya Mishima, fiul lui Heihachi, îl aruncă pe acesta din urmă în mijlocul roboţilor şi reuşeşte să-şi salveze viaţa, convins fiind că Heihachi a fost ucis de un robot care s-a auto detonat în toiul luptei. Bineînţeles că bătrânul Heihachi nu avea cum să moară, iar în Tekken 6 se întoarce să recâştige şefia organizaţiei Mishima Zaibatsu, condusă acum de nepotul său Jin Kazama. Cu siguranţă, intriga va fi mult mai dezvoltată şi va aduce în centrul atenţiei, pe lângă nelipsita familie Mishima, şi alte personaje cunoscute sau debutante în universul Tekken.

Încă o dovadă că Tekken 6 este o parte foarte importantă a atacului pregătit de Sony pentru acest an este declaraţia producătorului executiv, Katsuhiro Harada, care ne-a asigurat că acest joc vine cu cel mai mare număr de luptători de până acum. Mai exact, vom avea la dispoziţie peste 40 de personaje, dintre care cinci sunt nou-veniţi în universul Tekken. Bob, un american expert în arte marţiale, Leo, venit din Germania pentru a descoperi implicarea organizaţiei Mishima Zaibatsu în moartea mamei sale, Miguel, un luptător talentat, dar lipsit de disciplină, Zafina, cu un stil de luptă inspirat de mişcările păianjenilor, şi Azazel, al cărui rol în joc vă las să-l descoperiţi singuri. Pe lângă aceştia, ca de obicei, apare şi o variantă îmbunătăţită de Jack.

Accentul pus pe luptători este şi mai puternic acum, producătorii fiind conştienţi că pentru gamerii de pretutindeni Tekken nu este doar un fighting game. Fiecare pasionat de Tekken are cel puţin un personaj preferat, în funcţie de stilul de luptă, de felul în care arată sau chiar de povestea vieţii lui. Acum felul în care putem personaliza personajele este mult mai permisiv, avem la dispoziţie o ofertă mai variată şi mai multe combinaţii posibile. În afară de „garderoba" comună, fiecare luptător are la dispoziţie şi costume sau obiecte proprii, iar unele dintre ele au mai mult decât rol decorativ, fiind folosite şi în timpul luptelor. De exemplu, Bryan Fury poate folosi un shotgun, după cum puteţi observa la sfârşitul ultimului trailer lansat, Anna Williams, sora şi rivala Ninei, îşi va înspăimânta adversarii după ce-şi va scoate unul din papuci, iar Asuka Kazama, urmând exemplul Kitanei din Mortal Kombat, va transforma evantaiul într-o armă mortală.

Ca multe alte jocuri de tradiţie, şi Tekken i-a pus pe cei de la Namco în faţa provocării de a găsi echilibrul între elemente noi şi vechi, între ce trebuie modificat şi ce nu trebuie atins. Chiar dacă sistemul de luptă va păstra principiile de bază, Namco a pregătit două modificări pentru Tekken 6. Este vorba de sistemul „Rage" care se va activa şi va mări puterea loviturilor când viaţa unui luptător este pe sfârşite. De asemenea a fost anunţat şi un nou sistem prin care vom putea evita o parte din atacurile adversarilor. Datorită acestor schimbări aduse gameplay-ului a fost mărită şi bara de energie, care acum trebuie să „reziste" unor atacuri mai eficiente. După cum am fost obişnuiţi, fiecare personaj are o listă impresionantă de mişcări, o adevărată provocare pentru cei care îşi doresc să cunoască la perfecţiune unul sau mai mulţi luptători. Cel mai probabil, o parte din lovituri sunt păstrate din ediţiile anterioare, acestora adăugându-li-se altele noi. Modificări au fost aduse şi arenelor în care au loc luptele. Până acum producătorii au anunţat doar că acestea vor fi mai mari, vor fi extinse pe mai multe niveluri şi pentru unele vom avea şi ciclu zi/noapte.







Gata de luptă!

Este clar că exclusivităţile sunt cele mai puternice arme în războiul Sony – Microsoft. Tekken 6 va înclina balanţa pentru o parte din indecişi şi tocmai de aceea Namco şi Sony vor ca totul să iasă perfect. Pe lângă schimbările enumerate mai sus, Katsuhiro Harada a anunţat că pentru Tekken 6 au fost refăcute toate animaţiile din joc, iar acesta are acum în spate engine-ul fizic Octave, lansat cu ocazia Tokyo Game Show 2007. După cum probabil bănuiţi, Tekken 6 va avea şi multiplayer online prin intermediul PLAYSTATION Network, alături de alte moduri noi de joc pe care le vom descoperi în momentul lansării. Din păcate, la data lansării este trecut doar anul 2008, însă umblă vorba pe net că nu vom fi nevoiţi să aşteptăm decât până în primăvara acestui an pentru că jocul este deja în faza de testare, iar cei de la Sony sunt nerăbdători să-şi mărească oferta de jocuri pentru PS3.

■ **Rzarectha**

- **Producător:** Namco
- **Distribuitor:** Namco
- **ON-LINE:** www.tekken-official.jp/tk6ac/
- **Data lansării:** 2008

PREVIEW

HARD TO BE A GOD



Ba chiar deloc... uitați-vă mine

De la ruşi vine cartea. Şi fata. Şi jocul. Fraţii Strugatsky, cunoscuţi autori de romane SF, sunt recunoscuţi pe plan internaţional ca fiind unii dintre cei mai prolifici scriitori de proză fantastică ai secolului al XX-lea. Poate cel mai mare tribut adus lor şi care a dus cu adevărat la recunoaşterea lor internaţională a fost filmul lui Tarkovsky, care în 1979 a regizat Stalker, film făcut după o nuvelă a fraţilor Strugatsky al cărei titlu în engleză este Roadside Picnic. Noon Universe este numele generic dat de autori unui univers utopic, în care Pământul cunoaşte o dezvoltare culturală şi socială fantastică şi care se implică indirect în dezvoltarea lumilor aflate într-un stadiu incipient de dezvoltare socială . Acest univers se regăseşte în majoritatea cărţilor fraţilor Strugatsky, fiind un excelent acvariu pentru idei fascinante despre lumi ciudate. Acum a sosit momentul ca scrierile lor să cunoască şi botezul focului născut la frecarea între biţi şi între mouse şi mouse pad. Hard to Be a God, un joc creat după o carte publicată în anul 1964, va vedea lumina zilei cândva prin aprilie anul curent şi ne va purta printr-una dintre lumile din Noon Universe.



Plăteşte-ţi dările, mojicule!

Cavalerul cu aruncător de flăcări

Pe Ancanar, o lume aflată într-un stadiu de dezvoltare asemănător cu Evul Mediu, eroul nostru iese direct de pe băncile şcolii să se ia în piept cu lumea. Deşi este tânăr, nu este şi nepriceput sau naiv, căci şcoala pe care tocmai a terminat-o nu este una normală. Nu a ieşit nici inginer, nici profesor de sport şi nici programator. Nu, el a ieşit spion. Şi astfel, se aruncă cu capul înainte şi cu bună ştiinţă în meandrele intrigilor de la curte sau în bătălii epice cu bandiţi, borfaşi sau agenţi inamici. Însă nici nu ştie ce îl aşteaptă până când zeii

nu intră în contact cu el. Pământenii, care se limitau la a mai da câte un brânci în direcția potrivită fără a se implica direct, îl contactează deoarece prevăd un viitor sumbru pentru Ancanar dacă se va merge în continuare pe direcția apucată. Astfel, spai-ul nostru devine un agent dublu, lucrând şi pentru Pământ, dar şi pentru regele său. După cum este şi normal, nici unul dintre angajatorii săi nu îl lasă de izbelişte şi îl ajută fiecare cum poate. Regele ca regele, dar pământenii sunt foarte darnici. Iată cum ajunge Ivan Turbincă să lucreze cu tehnologii de la NASA într-o lume în care de abia s-au inventat nasturi la cămaşă. De aici apare şi dilema sa morală prezentată încă din titlul jocului. Se trezeşte foarte puternic într-o lume foarte neajutorată. Un Rambo într-un tanc în mijlocul unei armate înarmate cu praştii şi cornete.

Asemănător pe undeva cu The Witcher, mai ales la sistemul de control al personajului, Hard to Be a God este un RPG clasic. Clasic ca abordare, dar şi, sper eu, clasic va fi locul pe care îl va câştiga în topul RPG-urilor tuturor timpurilor. Din cele văzute din demo-ul pe care cei de la Akella l-au aruncat în neant, jocul este mai mult decât interesant ca abordare şi feeling. Din nefericire, grafica nu este chiar una dintre cele mai strălucite, lipsindu-i acel ceva care să te mulţumească. Mă abţin de la mai multe comentarii, deoarece sper ca jocul în varianta finală să fie mai bine şlefuit.

Mai sus vă vorbeam despre asemănările cu The Witcher când vă spuneam despre modul de control al personajului. Ei bine, şi sistemul de combat este asemănător. Poate un pic chiar mai dezvoltat, deoarece pe măsură ce personajul evoluează, el va putea lua tot mai multe decizii în luptă. Astfel va putea para, dezarma sau imobiliza adversarul, în funcţie de plăcerea şi motivaţia fiecăruia. De asemenea, fiecărei arme îi este specific un anumit tip de luptă, cu animaţii şi rezultate aferente. Unul dintre cele mai interesante lucruri din demo a fost lupta de pe cal. De departe unul dintre cele mai spectaculoase şi mai eficiente moduri de luptă, lupta de pe cal împotriva adversarilor pedeştrii a fost primul lucru ce m-a făcut să-i acord jocului două bile roşii din start. Se simţea de mult lipsa acestui lucru. Cu toate acestea, dacă adversarii se încăpăţânează să tabere calul, te vei trezi curând fără mijloc de locomoţie şi fără un tovarăş de nădejde.

Versiunea demo a jocului m-a dezamăgit însă prin sistemul foarte rudimentar de evoluţie al personajului. Creşterea în nivel nu îţi pune deloc probleme când vine vorba despre alocarea în skill-uri a punctelor câştigate. Trei skill-uri de armă mari şi late, fără posibilitate de axare pe un anumit stil/armă şi cinci skill-uri de dezvoltare efectivă a personajului. Destul de puţine comparându-l cu majoritatea RPG-urilor cu care ne-am întâlnit până acum. Şi aici sper ca în varianta finală să fie prezente mai multe posibilităţi de a personaliza eroul, fără a urma aceeaşi potecă pe care vor călca 99% dintre cei care vor juca Hard to Be a God.

Din nefericire, varianta demo nu ne lasă să ajungem în momentul în care eroul intră în contact cu pământenii, ergo până se apucă să tragă în briganzii de pe marginea drumului cu aruncătorul de flăcări.



Crysis?!



Tree of skills?!



Îl scopim, Măria Ta?

Noon Universe meets Doom

... în aprilie. Până atunci mai aşteptăm să vedem ce iese din noua producţie Akella. Demo-ul m-a impresionat foarte mult şi de abia aştept să pot să cutreier tărâmul lipsit de magie din Ancanar. Chiar, de când nu aţi mai văzut un RPG în care nu există vrăjitori?

■ **Koniec**

- **Producător** Burut / Akella
- **Distribuitor** Akella
- **ON-LINE** www.tbb.akella.com/eng/index2eng.html
- **Data apariţiei** aprilie 2008

Deşi în articol se specifică faptul că jocul apare în aprilie, cu o zi înainte ca revista să plece la tipar, Hard to Be A God a ieşit la iveală pe tarabele magazinelor de specialitate. Asta înseamnă că în revista următoare veţi putea deja citi un review despre el.



There can bee only blood



Încăierare humanum est

HIGHLANDER

Cinci munteni de lung metraj, două seriale, o animaţie, un alt serial Flash, zece cărţi şi o haită de meclauzi în călduri. Şi-un Methos mai înţelept decât Mioriţa şi mai bătrân decât Carpaţii de curbură. „There can be only one" my ass! Sunt Legiune, vă spun! Mergem mai departe. Singurul „highlander", adică tăicuţa Connery, se trage din Edinburgh şi e un „low-lander" în viaţa de zi cu zi. În film joacă rolul lui Ramirez. Go figure. Connor e din Long Island, iar interpretul lui Duncan e rodul dragostei dintre o italiancă focoasă şi-un britanic alb precum picăturile de kefir din barba lui Marius Ghinea. No highlanders here, circulaţi. Şi de-abia acum ajungem la partea interesantă. Franciza cu scoţieni nemuritori care de fapt au fost şi muritori în Highlander 2 (un junghi de film dacă-mi permiteţi) şi nu sunt chiar scoţieni sadea a ajuns în mâna englezilor de la Eidos. Care, normal, vor să strămute clanul MacLeod în munţii de jocuri inspirate din filme.

Popescu MacLeod din judeţul MacLeod

Pesemne că bătrânu' MacLeod a fost un scoţian puternic ca un bivol şi fertil ca un gândac de bucătărie, altfel nu-mi explic cum



There can be only many

clanul MacLeod a devenit de-a lungul timpului o adevărată pepinieră de nemuritori. Pe Connor şi pe Duncan îi cunoaşteţi. Colin MacLeod şi-a făcut apariţia puţin mai târziu, într-un anime pe numele lui Highlander: The Search For Vengeance. Al patrulea MacLeod ne va face în curând cu ochiul din spatele monitorului.

Owen MacLeod, protagonistul jocului Highlander, este unul dintre nemuritorii pre care clanul MacLeod i-a închiriat de-a lungul timpului uzinelor de entertainment. Owen s-a născut în Gallia şi în curând îşi va serba aniversarea cu numărul 2000. Plus sau minus câteva decenii, când îmbătrâneşti e greu să le mai ţii şirul. Meclaudul Owen a văzut lumina zilei în coliba unui şefuleţ local şi ar fi trăit liniştit până la adânci bătrâneţi dacă destinul crud, ajutat de un tată beţiv cu scutul greu, nu l-ar fi plasat strategic în pântecele unei frumuseţi celte din inima unei viitoare provincii romane. Sătucul natal sfârşeşte ca orice sătuc din Gallia. O bifă în agenda cezarului, iar mai apoi... cenuşă. Owen al nostru, suspect de viu şi neastâmpărat ca orice băietan descurcăreţ şi celt, ia calea arenelor. Zăboveşte puţin prin Pompei, taie nişte mâini, transpiră ca un sudor, se tăvăleşte prin praf şi sânge, în fine... chestii gladiatoriceşti pe care doar o adevărată aristocrată latină le poate aprecia la adevărata lor valoare. Într-un târziu, norocul îl părăseşte (sau îl găseşte... o chestie de perspectivă, nimic mai mult) şi tânărul nostru viitor scoţian îşi descoperă nemurirea în ţărâna însângerată a Colloseum-ului.

Ţopăind ca o lăcustă milenară din secol în secol, tăind un cap pe ici pe colo, Owen intră triumfal în New York-ul secolului XXI, unde este întâmpinat de un personaj pe cât misterios, pe atât de potent, care ia mult prea în serios sloganul nemuritorilor. Ghidat de Methos (cel mai simpatic personaj al serialului), Owen află într-un final că singura cale de a-şi înfrunta nemesisul este să pună mâna pe un bolovan străvechi (artefact în



Celţii şi romanii



Pompei

limbajul cult) şi cu vreo câteva kilograme de mister în plus faţă de antagonistul nemuritor şi rece, care, zice-se, i-ar oferi purtătorului putere nelimitată. Şi, normal, un look cool, fresh, modern, tineresc.

Multe s-au întâmplat în cele două milenii, dar epopeea highlanderiană nu ne va oferi chiar o imagine completă a ultimilor 2000 de ani. Povestea lui Owen ne va purta paşii prin Pompeiul de dinainte de erupţia Vezuviului (nu cu mult, într-un screenshot puteţi observa un vulcan cătrănit pe civilizaţie). Cu riscul de a părea un personaj mai dubios decât sunt, trebuie să spun că îmi surâde perspectiva unor lupte în arenă şi, implicit, a decapitării unor arnolzi antici îmbrăcaţi în chingi de piele şi purtători de sandale. În fine, după Pompei vom face o pauză de câteva secole şi apoi vom bate cărările Scoţiei medievale. Şi mai bine... bărboşi în fuste, cu grumazul gros, care căsăpesc englezi sau alţi bărboşi în fuste, întortocheate sunt cărările clanurilor. Următoarea pe listă este Japonia feudală cu samuraii ei cu tot. Capete cu ochi oblici şi gâtleje oblojite cu decoct de katană. Delicios. Călătoria se încheie, normal, în New York. Unde altundeva ai putea ajunge după două mii de ani de viaţă?

Se ştie că lucrurile bune (sau rele, din nou o chestiune de perspectivă) vin în seturi de câte şapte. Câteodată şaptezeci şi şapte. Drept urmare, în Highlander vom interacţiona cu 77 de personaje. Printre care, normal, se vor afla şi câteva figuri cunoscute. Methos, de exemplu. Şi, am o bănuială că Duncan nu se va putea ţine departe de Owen.

Capul plecat sabia nu-l găseşte acasă

Dar să lăsăm legendele să-şi trăiască nemurirea şi să-şi consume liniştite cinzeaca de străfulgerare şi să trecem la lucruri mai serioase. Cum ar fi, de exemplu, întâlnirile pline de efecte speciale şi combinaţii de taste dintre doi nemuritori poligonali. WideScreen Games (echipa „tocmită" de Eidos) promite motion capture şi sânge la greu. Cât de motion va fi capture-ul şi cât de colorat sângele, nu vă pot spune. Mi-am clătit ochii cu un trailer micuţ, dar producătorii (într-un acces de romantism, probabil) s-au limitat la câteva panorame, frumoase, e drept, dar lipsite de orice formă viaţă. Natură moartă în culori de Unreal 3 (motoraşul grafic care se va ascunde sub kilt-ul scoţianului nemuritor).

O privire scurtă, mai scurtă decât o străfulgerare scurtă, peste comunicatul de presă care însoţea certificatul de naştere al lui Owen MacLeod, m-a cam lămurit cu ce jivină (în sensul bun, nihiliştilor) voi avea de-a face atunci când probabil nu voi primi o copie de review. Un action bine făcut cu nemuritori bine făcuţi n-are cum să te lase rece chiar dacă ştii că în final n-o să rămână decât unul călare pe calculator. Tu sau jocul. Asta e soarta majorităţii jocurilor de acţiune oricât de bune ar fi ele, nu fiţi trişti.


Ce căpşor frumos...


La cap de pod...


Pompei vs. Vezuviu


Primăria



Deci, în Highlander vom fi nemuritori. Nemuritori clasici, cu „trenci", katane și o serie de scheme și „puteri" demne de un individ care a reușit să trăiască două milenii de „there can be only one, mofo!". De fapt vă mint. Katana nu e singură!!! Pe lângă katana cea japoneză, veți pune mâna pe o mândrețe de claymore scoțian sau, de ce nu, pe o sabie dublă (naiba știe cine a patentat-o pe asta). Așadar, vom avea la dispoziție trei arme celebre, însoțite de trei stiluri de luptă. Bring'em on, ce pot spune. Stilurile spectaculoase (zic ei) de luptă vor fi completate cu o serie de acrobații șmechere care-l ajută pe scoțian să se deplaseze mai rapid și mai cu stil. Cățăratul cu ajutorul a două pumnale, diverse tehnici de exploatare a sărmanelor frânghii din peisaj sunt doar câțiva din așii din mâneca scoțianului acrobat. Bineînțeles că, atunci când fuga se va dovedi a fi mult mai sănătoasă decât rușinoasă, peisajul ne va da și el o mână de ajutor. Sper din tot sufletul ca englezii să se țină de cuvânt și să ne ofere un joc ceva mai interactiv decât deja clasicele adaptări după filme celebre.

Presupun că sunteți la curent cu spectacolul pirotehnic care însoțește decesul unui Nemuritor. Pe scurt, după o străfulgerare ca'n filme (la propriu) supraviețuitorul cade foarte artistic în genunchi într-o ploaie de scântei, pocnete, gâjâituri, huruieli, trosnete și trăsnete și alte efecte zbanghii de sunete și lumini, după care înghite cu poftă forța vitală a nefericitului rămas fără cap. Nemuritorul controlat de noi va urma întocmai regulile jocului. Cu fiecare străfulgerare, Owen va deveni din ce în ce mai puternic și va căpăta o serie de abilități noi descrise foarte sumar în comunicatul de presă. Resurrection, Chi Balance (stamina în plus), Weapon Mastery (Fireblade, Wind Fury, Stone Armor), Channelling the Source (probabil un „charger" pentru atacuri mai puternice). La rândul lor, viața veșnică și imunitatea parțială la zeama de sabie se vor dovedi foarte utile. De exemplu, vom putea dezarma un oponent zelos lăsându-l să-și înfigă cu sete paloșul în cărnița noastră fragedă.

There can be only one try!

Vestea cea bună este că va fi în 2008 și va vizita și „demodatul" PC. Vestea cea proastă este că nu știu cât interes și entuziasm a generat anunțul Eidos-ului având în vedere că fiecare film Highlander a făcut un pas înapoi (câteodată doi, dacă ne gândim la al doilea și la ultimul film din serie). Serialul... ca serialul. Bun de urmărit înainte de culcare, nimic mai mult. Și dacă publicul țintă nu este entuziasmat, mi-e cam greu să cred că echipa de producție e toată un zâmbet optimist. Fanii primului Highlander sunt deja bătrâni și nu știu câți dintre ei se vor lăsa momiți de un action cu luminițe. Totuși, eu nu pot spune că anunțul m-a lăsat indiferent și rece la suferințele muntenilor nemuritori și, ca să închei articolul pe un ton optimist, dacă oamenii luați sub aripa eidosiană își fac treaba cum trebuie, poate vom asista la o renaștere a francizei sufocate de atâtea generații de meclauzi tălâmbi. După cum știți, o moarte violentă „activează" un nemuritor. Moarte și violență vom avea din plin în joc. Să sperăm că vor fi îndeajuns de atractive pentru a declanșa „nașterea" unui nemuritor.

■ cioLAN


Culmea coordonării...


Nice sword you've got there, mister...

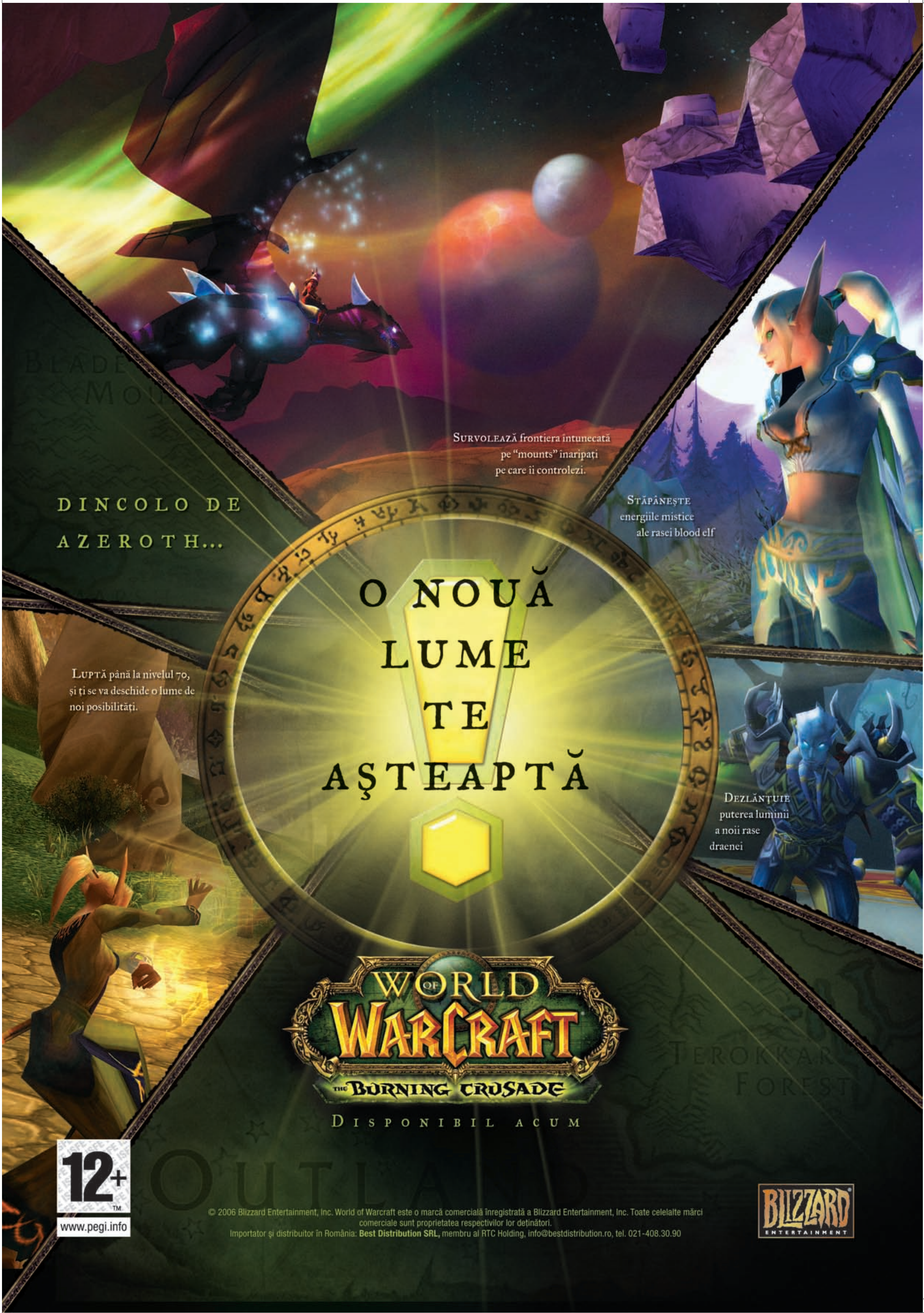








- **Producător** WideScreen Games
- **Distribuitor** Eidos Interactive
- **ON-LINE** www.highlanderthegame.com
- **Data lansării** 2008


Survolează frontiera intunecată
pe "mounts" inaripați
pe care ii controlezi.
DINCOLO DE
AZEROTH...
Stăpânește
energiile mistice
ale rasei blood elf
O NOUĂ
LUME
TE
AŞTEAPTĂ
Luptă până la nivelul 70,
şi ţi se va deschide o lume de
noi posibilităţi.
Dezlănțuie
puterea luminii
a noii rase
draenei
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
DISPONIBIL ACUM
OUTLAND
TEROKKAR FOREST
12+
www.pegi.info
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci
comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.
Importator şi distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90
BLIZZARD ENTERTAINMENT

RED OCEAN


Epavă de lux

Amenințarea vine de pe fund

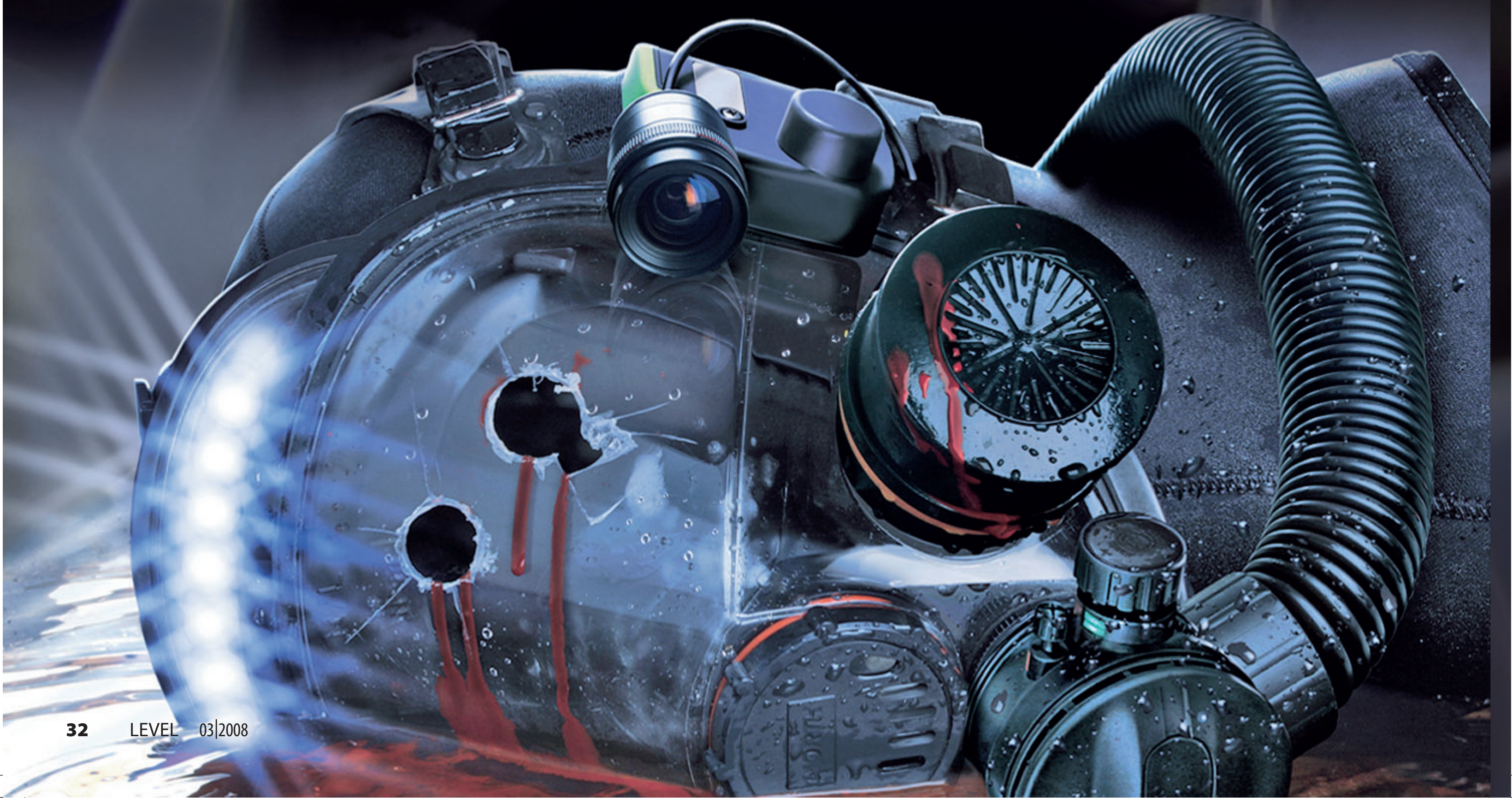
Red Ocean este un FPS fără pretenții, tocmai de aceea nici n-am așteptat mare lucru de la el. Bineînțeles, asta nu înseamnă că mă așteptam la un joc prost. Din start, Red Ocean s-a vrut a fi un shooter ieftin, deloc complicat, relaxant, numai bun de jucat în pauza de masă. Că nu este chiar așa, asta-i altceva.

Made in Germany

Să începem cu scenariul și să terminăm repede cu el, pentru simplul motiv că lipsește cu desăvârșire, și să ne oprim asupra eroului, un anume Jack Hard, instructor de scufundări și vânător de comori, care descoperă din greșeală un laborator ultra-secret dosit pe fundul oceanului. Aventurierul abisurilor nu stă prea mult pe gânduri și se grăbește să-și bage nasul unde nu-i fierbe oala, hotărât să pună capăt planurilor malefice cu care se laudă organizația teroristă United Arms. Aceasta este descoperitoarea unei noi forme de energie cu ajutorul căreia plănuiește să construiască o armă de distrugere în masă de zece ori mai puternică decât bomba atomică. Bineînțeles că lui Jack nu-i place cum sună ideea și se pune pe trosneală, transformându-se, dintr-un scafandru de profesie, într-un Rambo cu acte în regulă.

Băieții de la Collision, studioul german datorită căruia ne împiedicăm prin magazine de Red Ocean, nu s-au spetit prea mult pentru a ne oferi o poveste care să ne țină de cald, în condițiile în care jocul este departe de a fi un FPS bun. Ritmul nu este unul susținut, și asta în ciuda faptului că adversarii atacă necontenit, materializându-se adesea ca din senin, la un pas de tine. Este ca și cum te-ai uita în oglinda retrovizoare pentru o secundă, iar în clipa în care ai întors privirea la drum te trezești cu un camion călare pe tine. Boo! Inamicii sunt aproape întotdeauna aceiași, nivelurile sunt repetitive și mohorâte, muniția pentru armele mai eficace din dotare este rară, îndemnându-te să aduni cât mai multe head-shot-uri, iar dificultatea este accentuată de faptul că „pansamentele" sunt repartizate aiurea. În plus, nici vorbă de adversari bine organizați. Ai crede că zecile de lăzi și vagoane împrăștiate prin catacombele de pe

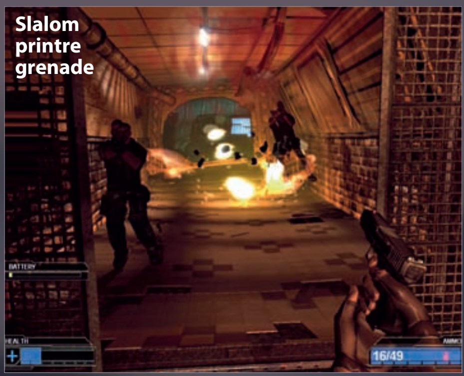
Inamicii sunt aproape întotdeauna aceiași, nivelurile sunt repetitive și mohorâte...





Scufundiş cu peripeţii


Băi, tu mi-ai mânjit vizorul


Slalom printre grenade

fundul oceanului ar trebui să-i ajute să se ferească de gloanţe, dar nu; sunt mobili, se mişcă aproape încontinuu, însă nu le trece prin cap să le folosească prea des. Ce-i drept, majoritatea pot fi distruse, inclusiv stâlpii de beton, pe care îi putem „măcina" cu gloanţe şi grenade, mediul destructibil fiind unul dintre puţinele aspecte care condimentează tăvăleala fără sens din Red Ocean. Cea mai interesantă bucată din joc o reprezintă înotul la adâncime, o schimbare de decor mai mult decât bine-venită, în care găureşti doi scafandri. Mişcările par atât de fireşti, iar senzaţia de „imponderabilitate" subacvatică este atât de bine recreată, încât aş fi petrecut bucuros încă o oră în compania rechinilor verzi fără să mă plictisesc, cu condiţia să am ce să găuresc. Din nefericire, toată bălăceala nu durează mai mult de două minute.

De la fund în sus

Drumul către suprafaţă este presărat cu adversari insistenţi, pe care Jacky îi scoate din circuit cu ajutorul a nouă arme, dintre care doar două sunt oarecum originale (una cu laser, iar alta cu plasmă). Ce-i drept, nu reuşesc să încingă atmosfera, chiar dacă se comportă suficient de realist pentru a te face să te gândeşti de două ori înainte de a arunca jocul pe geam, însă cadenţa de tragere a unora dintre ele m-a trimis de câteva ori la culcare. În rest, este clar că Red Ocean copiază câteva idei interesante din alte jocuri, cum ar fi F.E.A.R. - unde inamicii atacă într-un mod similar, dar mult mai inteligent şi în haite bine organizate, însă lipsa de interes a nemţilor de la Collision pentru propriul lor produs s-a materializat într-un joc sec, nu neapărat prost, dar exasperant de linear ca mod de desfăşurare a acţiunii şi foarte previzibil. Concomitent, level designul nu aduce nimic special, peisajul din Red Ocean fiind dominat de culoare claustrofobice şi depozite, iar coloristica simplă se reduce la nuanţe de gri, negru, roşu şi maro pământiu. Ceea ce nu-l ajută deloc, scurtându-i drastic viaţa şi aşa foarte scurtă.

Ape tulburi

Din punct de vedere vizual, Red Ocean nu este nici frumos, nici urât, cele mai mari neajunsuri ale sale fiind iluminarea prea pronunţată şi texturile „băloase". Chestiunea e că jocul băieţilor de la Collison, stând alături de titluri precum F.E.A.R. sau Far Cry, nu ar fi băgat de nimeni în seamă. Red Ocean pur şi simplu nu impresionează.

■ KiMO



Believe it or not, Red Ocean a câştigat în 2007 premiul pentru cel mai bun joc de acţiune fabricat în Germania, ceea ce mă face să cred că a concurat singur împotriva nimănui. Dar să nu fim răi...



ALTERNATIVĂ

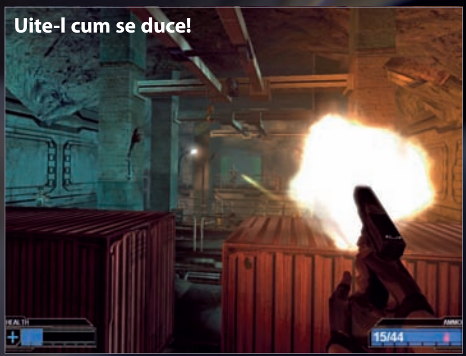
F.E.A.R.

Un shooter de excepţie, ce combină elemente horror cu acţiunea kinetică şi viscerală care a dus genul la un nou nivel, de o intensitate nemaiîntâlnită.

Gen FPS **Producător** Collision Studios **Distribuitor** dtp entertainment AG / Anaconda **Procesor** PIV 1,8 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 64 MB **ON-LINE** www.redocean-game.de

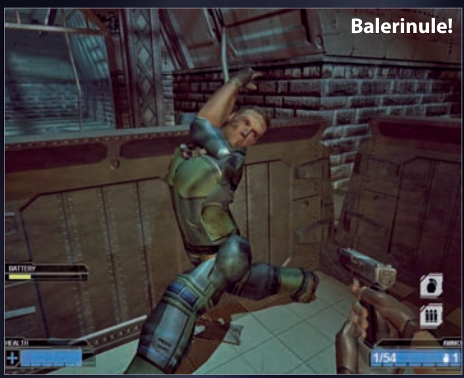
Grafică	6
Sunet	6
Gameplay	6
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	6

6


Uite-l cum se duce!


A mea e mai mare decât a ta!


Totul e să-i dai în cap...


Balerinule!

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS™

Un jucător în propria sa ligă

Cooperarea în joaca pe echipe nu este pentru oricine, mai ales acum când jocurile au devenit din ce în ce mai tactice. Cel mai nou joc al studioului Splash Damage ne încurajează şi ne dă noi motive să muncim în echipă, oferindu-ne recompense individuale, acţiune alertă şi misiuni cu obiective bine determinate pe sistemul „o echipă atacă, iar cealaltă se apără." Din avion, Quake Wars seamănă izbitor de mult cu Battlefield 2142, deoarece ambele jocuri sunt FPS-uri team-based unde acţiunea se petrece în câmp deschis, oferă un sistem de clase de personaje din care să alegem uniforma care ni se potriveşte cel mai bine şi vehicule care amplifică proporţiile măcelului. Asemănările se opresc însă aici, diferenţele la nivel de detaliu fiind suficient de mari pentru a le putea deosebi cu uşurinţă, iar asta pentru că succesorul spiritual al excelentului Wolfenstein: Enemy Territory evită gameplay-ul specific războiului de uzură din Battlefield, insistând să ne pună în faţa unor provocări mai interesante, cu misiuni structurate pe etape.



Invazie cu zurgălăi

Din punct de vedere cronologic, acțiunea din Enemy Territory: Quake Wars se petrece înaintea evenimentelor din Quake II, când Strogg, o rasă extraterestră de cyborgi, invadează Pământul aterizând pe mai multe continente simultan, iar GDF (Global Defense Force) primește misiunea de a-i alunga. Totuși, deși recreează bătăliile importante purtate de-a lungul războiului, hărțile din Quake Wars nu sunt legate între ele din punct de vedere narativ, iar dintre cele trei moduri de joc, cel mai jucat este Campanie. Principala caracteristică a acestuia este că face conexiunea între trei hărți, asmuțind cele două echipe adverse una împotriva celeilalte în vederea obținerii titlului de „cel mai bun din trei meciuri consecutive dintr-o serie." La rândul lor, hărțile sunt împărțite în teritorii, echipa care își apără obiectivele deținându-le inițial pe toate, cu excepția unuia dintre ele, de unde pornește atacul echipei adverse. Menținerea controlului asupra teritoriilor este foarte importantă, deoarece putem construi turele și piese de artilerie numai pe teritoriile aflate în proprietatea echipei noastre. Pe măsură ce avansează, îndeplinind propriile ei obiective, echipa atacatoare câștigă noi teritorii, pe care echipa care le apără trebuie să le protejeze de-a lungul unei perioade de timp bine determinate, recucerirea lor fiind imposibilă. Pe harta Outskirts, de exemplu, extratereștrii Strogg au amplasat un dispozitiv care să supravegheze construcția unei fabrici, misiunea forțelor GDF fiind aceea de a sparge liniile de apărare Strogg, de a fura dispozitivul și de a-l transporta la înaltul comandament GDF pentru a-l supune unei analize atente. În acest caz, echipa GDF este în ofensivă, iar echipa Strogg în defensivă, primul pas pe care trebuie să-l facă atacatorii fiind distrugerea baricadei, trimițând soldați care plasează încărcături explozive pe ea. Constructorii Strogg le pot dezamorsa însă, dacă reușesc să ajungă la ele în timp util. Odată distrusă baricada, un membru al echipei GDF trebuie să conducă apoi un MCP (Post Mobil de Comandă) dincolo de baricadă și să-l parcheze în curtea Avanpostului Central. Forțele Strogg pot opri deplasarea MCP-ului avariindu-l, inginerii GDF fiind adesea obligați să-l repare din mers. Dacă MCP-ul reușește să ajungă întreg la destinație, un agent Covert Ops trebuie să dezactiveze apoi generatorul de scut, permițându-le camarazilor săi să pătrundă în inima bazei adverse. În cazul în care echipa GDF îndeplinește toate obiectivele în intervalul de timp alocat partidei, câștigă. În caz contrar, victoria le va aparține forțelor Strogg.



Caaadeeee!

Totuși, este puțin dureros să te vezi despuiat de recompense...

Experiență în câmpul muncii

Pe măsură ce colecția de frag-uri crește și îndeplinești obiectivele de pe hartă, precum și pe cele aferente clasei din care faci parte, câștigi puncte de experiență ce-ți recompensează efortul depus, iar Campania este modul ideal de a aduna cât mai multe, deoarece ai mai mult timp la dispoziție pentru a obține rezultate. Recompensele includ arme mai bune, precizie sporită, mai multă muniție și multe altele, însă arsenalul este resetat la finalul seriei, forțându-te să o iei din nou de la capăt, ajutat de echipamentul standard.


Au început fără mine!



Turetă anti-personal, proaspăt construită și pregătită să-și facă damblaua



Vindeca-m-ai, îți datorez viața




'opa, uşurel cu dreptul

Munca în echipă este importantă în Quake Wars, dar şi mai important este să-ţi ştii bine meseria

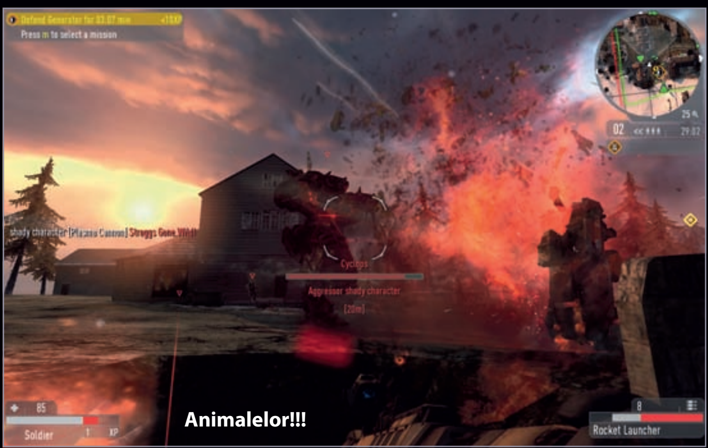
Probabil că astfel producătorul a vrut să păstreze un oarecare echilibru între forţe, asigurându-se că o echipă de nivel mare nu va avea niciodată ocazia să decimeze cu uşurinţă un adversar mult mai slab. Totuşi, este puţin dureros să te vezi despuiat de recompense, mai ales după ce le-ai obţinut cu atâta trudă... Oare asta nu scade puţin (cam mult) din semnificaţia recompenselor în sine?

Oricum, în Quake Wars talentul adevărat se vede într-un clasament general, avansarea în grad neţinând cont doar de acumularea unei grămezi de puncte de experienţă, ci şi de îndeplinirea obiectivelor secundare stabilite de echipă. Cu alte cuvinte, dacă te interesează doar gradele şi nu îţi pasă dacă echipa ta câştigă, oricum eşti nevoit să îndeplineşti toate obiectivele secundare, altfel nu vei creşte în grad. În acest fel, jocul încurajează camaraderia şi obligă oile rătăcite să se alăture echipei.

Aşadar, munca în echipă este importantă în Quake Wars, dar şi mai important este să-ţi ştii bine meseria şi care este rolul tău în familie, deoarece anumite obiective pot fi îndeplinite doar de o clasă anume. De exemplu, dacă joci din bocancii unui Covert Ops GDF (adică ai lunetistului), iar următorul obiectiv te pune în situaţia de a hack-ui o hardughie computerizată, va trebui să-ţi părăseşti cuibul din vârful muntelui, să te avânţi printre gloanţe şi explozii către destinaţia finală, cu speranţa că vei ajunge întreg acolo. În Quake Wars, fiecare clasă are rolul ei pe câmpul de luptă. Îndeplinirea unor obiectivele multiple, ce necesită colaborarea dintre mai multe clase diferite, nu numai că forţează o echipă să deţină câte un jucător din fiecare clasă, dar încurajează jucătorii să se joace cu toate clasele disponibile, pentru că astfel au şansa de a creşte mai repede în grad. O echipă alcătuită numai din ingineri sau soldaţi (în funcţie de clasa necesară îndeplinirii obiectivului) nu va avea niciodată sorţi de izbândă împotriva unei echipe multi-lateral-dezvoltate; câţiva soldaţi nu au cum, practic, să se apropie de podul ce trebuie construit pentru a cuceri un teritoriu, în lipsa inginerilor care să îl ridice, a artileriştilor care să le deschidă calea şi, de ce nu, a medicilor care să-i resusciteze dacă sfârşesc tragic.

Clasele sunt în număr de cinci, iar în cazul GDF ele sunt: Soldatul, a cărui putere mare de foc îl recomandă la distrugerea obiectivelor, Medicul, care poate reînvia camarazii căzuţi pe front şi împărţi pacheţele cu sănătate, şi Inginerul care construieşte turele defensive, repară orice şi se achită de clădirea structurilor de care are nevoie echipa pentru a invada teritoriul inamic. Despre lunetişti, numai de bine. Identice prin funcţionalitate, clasele Strogg sunt alcătuite din Aggresor,


Hăisss, iar îmi trage stânga


Animalelor!!!



Best Constructor. Most Damage. Not bad!


I se spunea Soldatul


Pe ce mi-au zis să apăs... 1... 2?!

Technician, Constructor, Oppressor şi Infiltrator. Ca o paranteză, este bine de ştiut că atât Covert Ops-ul, cât şi Infiltrator-ul pot fura uniforma unui adversar căzut la pământ şi să se strecoare incognito în curtea inamicului. În plus, ambele facţiuni posedă câte un garaj înţesat cu vehicule reprezentative pentru fiecare rasă, numai bune pentru a transporta rapid trupele pe câmpul de luptă sau pentru a decima infanteria adversă. Nu sunt indestructibile şi nici nu joacă întotdeauna un rol crucial, dar în mâinile unor aşi ai zborului sau ai volanului pot oferi un avantaj considerabil echipelor din care fac parte meseriaşii în cauză.

Şi încă ceva. Spre deosebire de armele GDF, care folosesc arsenalul clasic de gloanţe şi rachete, dar într-o formă mai evoluată, fanii jocurilor Quake vor descoperi câteva variaţiuni pe aceeaşi temă ale câtorva arme reprezentative pentru serie, cum ar fi rail gun-ul, nail gun-ul, lansatorul de „strachete", carabina cu două ţevi şi hyper blaster-ul. Până şi gameplay-ul, foarte alert, s-a păstrat în mare măsură, acţiunea din Quake Wars fiind astfel mai frenetică şi mai brutală decât cea din Battlefield 2142.

Splashed and Damaged

Chiar dacă jocul pune puternic accentul pe multiplayer, în Enemy Territory: Quake Wars există totuşi şi o campanie single player, cu boţi deştepţi şi tot tacâmul. Mă rog, impropriu spus campanie, dacă ne gândim că suntem invitaţi să jucăm pe aceleaşi hărţi, însă nu există metodă mai bună de a te familiariza cu gameplay-ul şi de a observa liniştit diferenţele dintre GDF şi Strogg, vehiculele şi clasele acestora. Level designul, dar şi layoutul hărţilor (în număr de 12) sunt foarte reuşite, iar echilibrul dintre spaţiile exterioare întinse şi cele interioare, unde luptele „mano-a-mano" pot deveni surprinzător de personale, se simte. Totuşi, Splash Damage şi id Software au ales să sacrifice într-o oarecare măsură grafica de zile mari în favoarea gameplay-ului, aparent pentru a putea fi jucat pe o varietate mai mare de sisteme. Jucătorul, arma acestuia, vehiculele şi efectele vizuale, cum ar fi aerul distorsionat de căldura degajată de armă, sunt singurele capitole la care Quake Wars străluceşte din punct de vedere vizual, atenţia de care a dat dovadă producătorul în cazul acestora fiind de-a dreptul exemplară. Prin comparaţie, restul obiectelor nu sunt detaliat texturate, iar exploziile sunt lipsite de spectaculozitatea pe care o aştepţi de la un joc în care se trage cu tunuri orbitale, rachete şi plouă cu grenade. Dar asta nu înseamnă că grafica din Quake Wars nu o concurează cu succes pe cea din Battlefield 2142; pur şi simplu evită să împingă limitele şi cu asta, basta.


Am vrut să zbor...

În ciuda câtorva probleme minore şi a faptului că în primă fază nu te poţi abţine să nu-l compari cu Battlefield 2142, Enemy Territory: Quake Wars este un joc deosebit, creat de oameni care ştiu cu ce se mănâncă astfel de jocuri. Este distractiv, accesibil, cu un gameplay variat, acţiune frenetică şi idei ce reuşesc adesea să trimită concurenţa la plimbare. În concluzie, cumpăraţi-l. Dacă n-aveţi bani, împrumutaţi, cerşiţi sau imploraţi, pentru că merită să-l jucaţi.

P.S. There's no alternative!

■ **KiMO**

Gen FPS **Producător** Splash Damage/id Software **Distribuitor** Activision **Ofertant** Gameshop.ro, Tel. 021-408.30.90 **Procesor** PIV 2.8 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB **ON-LINE** www.enemyterritory.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	9
Multiplayer	9
Storyline	–
Impresie	9

8,6



CULPA INNATA

Aventură de anvergură

Despre cum va fi lumea în viitorul apropiat sau îndepărtat s-a speculat şi se va mai specula atâta timp cât lumea are imaginaţie şi este interesată de direcţia apucată. O puzderie de filme, jocuri şi cărţi încearcă să creeze lumi obscure, care mai de care mai diferite între ele. Unele post-apocaliptice în care omenirea se chinuie să supravieţuiască de pe o zi pe alta, altele utopice în care nu mai există crime, boli şi foamete şi altele, cele mai credibile, în care omenirea continuă să se dezvolte pe linia deja apucată şi în care fiecare este pentru el. Idei ce se învârt în jurul extirpării concepţiei de bani, în demitizarea rolului familiei şi al dragostei în general, au creat lumi în care îţi este greu să te regăseşti, care pentru unii înseamnă cursul normal, iar pentru alţii moartea spirituală. Greu de imaginat totuşi locul în care ne vom afla peste 30-40 sau chiar 200 de ani. Spune-i unui cetăţean normal al secolului al XVIII-lea


Eroina noastră

despre avioanele, navele spaţiale, televizoarele sau bancomatele secolului al XX-lea şi se va uita la tine ca viţelul la poarta nouă. Astfel, încearcă să îţi imaginezi cum ai reacţiona la vizita unui individ din viitor care îţi povesteşte despre ce ştiu eu ce invenţii menite să îţi facă viaţa mai uşoară sau mai grea sau despre noile concepte despre civilizaţie şi societate din secolele ce urmează.

Turcu' şi pistolu'

Bazat pe cartea Pisica lui Schrodinger, scrisă de un turcalete numit Alev Alati, Culpa Innata (păcatul primordial) este un joc în care descoperim o lume complet diferită de a noastră şi care va lua naştere nu peste sute de ani, ci doar peste câteva zeci. Ca orice schimbare drastică apărută rapid în societate, ea a fost determinată de nişte evenimente de impact imediat şi nu ca o evoluţie normală.

Intrând în pielea lui Phoenix Wallis, detectiv din noul sistem poliţienesc al acestei noi civilizaţii, descoperim încet o lume complet nouă pentru noi, dar care ridică mari semne de întrebare. Ne trezim în anul 2047, când mare parte a civilizaţiei vestice este organizată într-un nou sistem de guvernământ bazat pe egoism, zestre genetică şi promiscuitate deşănţată. Unul dintre cele mai interesante momente ale jocului este chiar la început, când Phoenix citeşte posterele de pe pereţi şi în care este detaliat fiecare moment important al istoriei începând cu secolul al XX-lea. Astfel aflăm despre războaiele apei din Orientul Mijlociu, despre marile boli ce au decimat milioane de oameni, despre alte milioane de oameni care au murit prin însetare şi înfometare. Iar apoi vedem cum s-au prins iar frâiele în mână şi totul a intrat pe făgaşul normal. Cât de normal este, vom putea descoperi pe parcursul jocului.

O societate fagure, în care toată lumea este o albinuţă fericită să dea din aripi într-o libertate relativă aflată sub umbrela unei zestre genetice aproximativ pure (deşi nu se specifică ce ar putea fi impurităţile). Phoenix se ocupă de cazul ce ar trebui să însemne saltul ei în carieră. Un imigrant rus care a reuşit să se integreze în societatea elitistă a vestului este ucis în Odesa în timp ce se afla acolo într-o vizită inopinată. Curând, Phoenix realizează că nimic nu este ceea ce pare şi totul ia o turnură deosebită. O poveste cu adevărat interesantă, ce oferă o alternativă destul de sumbră viitorului spre care ne îndreptăm.

Ororile camerei

Un adventure clasic controlat prin point and click, Culpa Innata ne poartă paşii printr-un Adrianopolis al viitorului aglomerat de opere de artă sau mobilier inspirat din filmele SF ale anilor '70. Nefiind ajutat de un engine grafic de valoare, jocul arată destul de rău, excepţie făcând feţele personajelor, ce sunt foarte bine randate 3D. Iniţial jocul trebuia să fie o simplă reclamă pentru face rendering, dar a ajuns să fie un joc de sine stătător datorită poveştii puternice din fundal. Din nefericire, grafica poate chiar să ofenseze o mare parte a jucătorilor şi să tragă jocul mult în jos. Prima


... şi biroul ei

mea impresie la pornirea jocului a fost una de groază şi am simţit impulsul de a-l închide repede în sertarul cu rebuturi, dar după nici cinci minute de joc nu m-am mai putut desprinde de el.

Pornind în căutarea indiciilor către un posibil asasin, Phoenix este ajutată de o pereche de ochelari foarte şmecheri, Personal Assistant. PA-ul poate fi folosit ca jurnal, mijloc de comunicare, inventar, hartă, interfaţă de control a jocului şi chiar ca mijloc de transport. Căscând ochii tot timpul după bucăţele de informaţii, Phoenix se loveşte de o multitudine de puzzle-uri logice care mai de care mai interesante. Interesant este că jocul nu este liniar, nu trebuie să facem lucrurile în ordine pentru a putea ajunge la final. Mai ales că se pare că jocul poate avea mai multe finaluri pentru o mai bună rejucabilitate. Această tentă de RPG dă jocului un farmec aparte şi te ţine în priză non-stop. Faptul că există ciclul noapte/zi şi că anumite personaje nu vor interacţiona cu tine decât la anumite ore mai ridică un pic ştacheta.

Dialogurile din joc, deşi în unele momente te vor călca pe nervi din cauza lungimii lor, dau un plus de credibilitate personajelor care şi aşa sunt foarte reale. Fiecare dintre ei se luptă cu anumite probleme, caută să răzbească sau să se simtă bine, iar periajul pe care îl poţi aplica ego-ului lor va face minuni în a-i face să vorbească. Este bine însă să alegi cu cap dinainte replicile tale, deoarece nu vei putea să te întorci la o întrebare din meniul anterior.

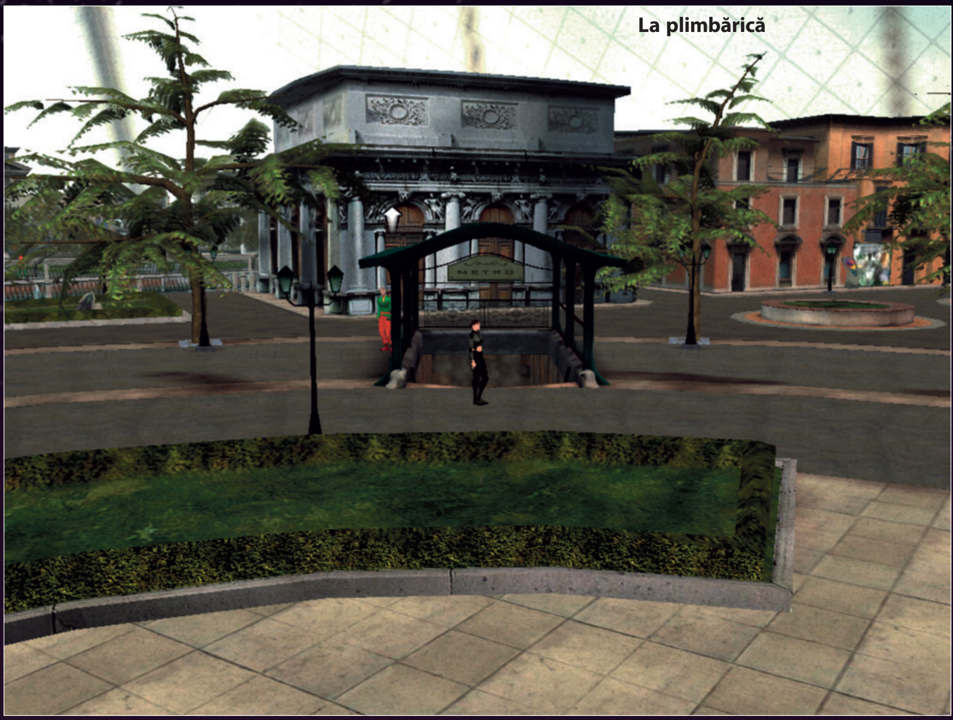
Giganticul dezavantaj al jocului este sistemul de control al camerei. Nu ai niciun fel de posibilitate de a învârti camera în jurul personajului pentru o cercetare mai în detaliu a mediului înconjurător. Din cauza acestui lucru am fost nevoit în două sau trei rânduri să apelez la ajutorul oferit de un walkthrough, deoarece pur şi simplu treceam pe lângă o intrare sau pe lângă un indiciu fără să îl observ. Acele momente frustrante mai scad din plăcerea jocului şi mă împiedică să îi ofer o notă maximă la gameplay.

Revenind câteva secunde la capitolul sunet, nu se poate să nu subliniez coloana sonoră care în primele ore de joc de ţine cu gura căscată, iar apoi te face să te sinucizi prin repetabilitatea sa. Sau să nu menţionez că vocile unor personaje sunt atât de stresante şi monotone, încât îţi vine să le dai cu ceva în cap. Dar, din fericire, numărul acestora nu este mare, per total capitolul sunet fiind de zile mari.

Musai

Entuziaştii genului este musai să îi dea o şansă jocului. Culpa Innata este un adventure în toată regula, cu o poveste de zile mari, deşi este inspirată pe ici colo cu mici elemente de propagandă nazistă, cât şi comunistă ce îi mai scade un pic din credibilitate. Nu vă feriţi de el şi nu lăsaţi grafica de doi lei să vă descurajeze.

■ **Koniec**


La plimbărică



Sex, sex, sex... indienii ăştia...

▸ **Gen** Adventure ▸ **Producător** Momentum DMT ▸ **Distribuitor** Strategy First ▸ **Procesor** PIII 800 MHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB ▸ **ON-LINE** www.culpainnata.com

Grafică	4
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	–
Storyline	10
Impresie	9

8



S-o credeţi voi



REVIEW

Sins of a SOLAR EMPIRE

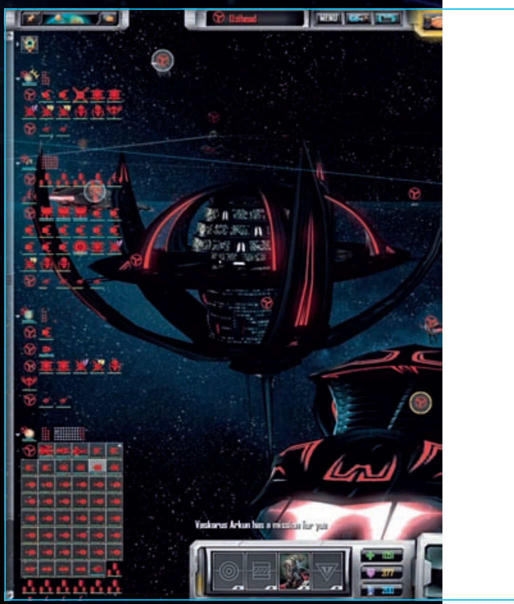
Pare foarte inteligent, atractiv… Îşi vinde bine imaginea.



Aş începe cu o poveste, una care să vă introducă oarecum în universul acesta păcătos din Sins. Dar asta ar însemna să compun eu una şi în aceste condiţii chiar nu e cazul. Asta nu pentru că am interpreta greşit o moralitate complet diferită de a noastră, ci pentru că nici măcar producătorii nu au reuşit să-şi înţeleagă pe deplin creaţia. Cert este că, la fel ca în majoritatea jocurilor, conflictul este cel mai important. Războaie, crime, moarte, tot ce e mai distructiv posibil în fiinţa umană se regăseşte în jocuri şi, normal, în Sins. Numai japonezii mai fac jocuri paşnice, deşi acum am auzit că vor să facă cel mai dur şi mai sângeros joc din istorie. Incoerent, dar consecvent şi adevărat… în măsura în care se poate citi printre rânduri.

Frustrări

O domnişoară spunea pe forumul nostru că în general sunt măcinat de frustrări intelectuale atunci când joc, respectiv când scriu despre un joc. Sunt de acord cu această caracterizare. Frustrarea, în orice formă, fie pozitivă sub formă de aparent entuziasm, fie negativă sub formă de dezamăgire, e dată de şablonul pe care sunt construite majoritatea producţiilor din ultima vreme. E clar că oamenii nu mai vor să fie antrenaţi intelectual într-un joc. Ei vor să fie relaxaţi. Eu nu. Eu vreau să mă frustrez, treaz ca AI-ul să mă facă praf, să mă facă de tot rahatul, să mă facă să plâng ca un copil mic atunci când îmi dă clasă. S-a întâmplat o singură dată din păcate, pe vremuri… Revin la Sins of a Solar Em-



pire spunând că de fapt toată motivarea de mai sus are o legătură foarte clară cu jocul. Şi nu pleacă de la „am aşteptat jocul cu nerăbdare şi am fost dezamăgit". E un ansamblu relativ de frustrări pe care nu le poţi identifica decât după vreo 15 ore de joc. Din punct de vedere comercial, dacă frustrarea intervine după 15 ore, atunci e bine. Sunt aproape de acord cu asta. Însă, atunci când frustrarea asta globală are la bază „mamă ce joc fain", dar „nu mă mai ţin nervii" şi totuşi „hai să mai încerc vreodată", avem de-a face cu ceva patologic. Să explic.

Păcatele lumii

Ca pentru orice joc care se respectă, a fost necesar ca producătorii să creeze o poveste, un univers. Deşi aş fi văzut lucrurile mai simplu, ei au mers pe aceeaşi idee de abstract cultivat pe alocuri cu cretinism şi clişee. O rasă, neexplicată ca mentalitate, domină totul, dispare stupid şi se întoarce. Când aud, copiii încep să urle, mamelor li se opreşte laptele, iar taţii scot din cufere arma de vânătoare a tatălui taţilor din cele mai vechi timpuri. Poveşti vechi de 10.000 de ani vorbeau despre aceşti Vasari care erau, necreştineşte spus, „daţi dracului". Panică generală şi nimeni nu mai explică şi restul. Doar că începe războiul. Ciudat e că el se duce între trei facţiuni plus piraţi şi nu pricep de ce. Normal, ar fi trebuit să le dea toţi în freză la Vasari şi ulterior să revină la relativa pace, prosperitate şi mulţumire pe care o aveau înainte. Însă cum justifici aşa un joc cu trei facţiuni?! Nu poţi. Moment în care e clar că, deşi există, singura legătură dintre joc şi poveste e faptul că ambele sunt pe acelaşi website. Iar în ceea ce priveşte păcatele din joc… nu am nici cea mai vagă idee. Probabil că e vorba despre faptul că i-au exilat pe Vasari, săracii de ei. Punctez prima bilă frustrantă negativ.


O mică parte din galaxie

Univers deschis

Deşi sună aiurea, ori de câte ori joc o strategie, mă uit la mine ca la un pădurar care stă cu o conservă în mână. Ceea ce se întâmplă cu conţinutul este la alegerea mea. Dar accesul la acel conţinut poate să difere. Astfel, avem jocuri liniare, în care te chinui jumătate de oră să desfaci conserva ca ulterior să descoperi că e goală. Avem jocurile cu relativă libertate de mişcare, în care nu ai neapărată nevoie de brişcă. Aşa ajungi la cele cu libertate mare de mişcare, unde poţi lua decizia de a mânca ceea ce e de la fund de exemplu fără a împrăştia totul prin iarbă, din care face parte şi cel de faţă. Numărul trecut comparam un RTS clasic cu o campanie agricolă. Sins of a Solar Empire e departe de a fi în situaţia asta. Din contră, producătorii au preluat lucruri interesante din Homeworld, Master of Orion şi Imperium Galactica, pentru ca în final să iasă ceea ce ar trebui să fie Imperium Galactica 3. Sins e o conservă care m-a uimit din anumite puncte de vedere. Deşi nu avem nicio campanie propriu-zisă, o singură hartă normală de skirmish de tip huge te poate ţine ocupat o lună întreagă. Universul este imens. Din nefericire, deşi la prima vedere se pare că ai liberate de mişcare, câteva elemente minore fac praf conceptul. Ca să înţelegeţi la ce mă refer, fiecare planetă are aşa-numitul gravity well, câmp gravitaţional, care nu le permite navelor să warpeze. Ei bine, aici trebuie să şi construieşti, să te şi baţi etc. Problema e că este destul de mic, iar în clipa în care introduci într-un asemenea spaţiu, oricât de 3D ar fi el, 600 de nave, nu mai vezi şi nu mai ai loc de nimic. Jocul permite astfel de numere, fiind „de scară epică", dar nu e gândit totuşi să susţină local o asemenea situaţie. O altă limitare este aceea că nu poţi construi decât extrem de puţine clădiri cu valoare logistică şi tactică în jurul unei planete. Sunt prea puţine slot-uri, chiar cu toate upgrade-urile făcute. Şi e frustrant, când joci împotriva unor imperii aliate care


Ducând făclia inteligenţei în necunoscut



Nu suntem singuri?!


Mda... suntem prea mulți

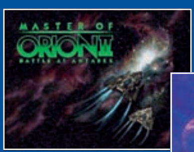
comasează întreaga lor flotă în singurul sistem în care te poți extinde. Şi astfel, dacă la început eşti impresionat de amploarea şi dimensiunile jocului, după vreo 15 ore începi să fii dezamăgit. Notăm două tipuri de frustrări aici, una negativă şi una pozitivă.

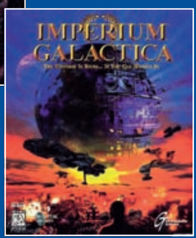
ALTERNATIVĂ

O alternativă unică la acest joc nu prea există. Dar dacă vă apucați să căutați, luați la mână cele două Homeworld şi seria Imperium Galactica. Dacă sunteți un pic de modă veche, căutați şi Master of Orion. Ar mai fi, în aceeaşi ordine de idei, Galactic Civilizations. Toate sunt jocuri care au reprezentat puncte de plecare în crearea lui Sins of a Solar Empire. Şi, zic eu, e bine să vezi cum arată de fapt genurile pure, neîntinate de lipsa de imaginație a producătorilor ultimilor ani.









Relative posibilități

Deşi nu e obişnuit, stilul general e totuşi simplu. Trebui să te extinzi, acumulând resurse, construind armate şi făcând cercetare. Inițial am crezut că e complicat să te ocupi de toate acestea simultan, dat fiind faptul că mecanica jocului nu te ajută în mod deosebit din cauza micromanagement-ului foarte voluminos. Ulterior însă am constatat că se poate, dacă şi numai dacă pierzi timp la început pentru a înțelege. Iar AI-ul îți dă cele mai bune exemple posibile. Ceea ce e stupid momentan la acest joc e că, deşi există mai multe tipuri de AI-uri care pot fi configurate înainte de a intra în joc, comportamentul lor nu diferă foarte mult. Iar voi trebuie să faceți ce fac ei, adică să investiți cel mai mult în armate cu care să cuceriți la început cât mai multe planete, pe care să construiți mine şi să înmulțiți oamenii. Rush-ul este singura soluție viabilă din câte am observat. Aşadar, inițial Sins e un joc care pare inteligent, dar de fapt te cam fraiereşte să-l consideri aşa. Poate o să ziceți că da, ok, iau multe planete, dar va fi greu de apărat imperiul. Aşa ar fi normal. Însă AI-ul lucrează ca şi voi, în numere mari. Când vine, vine cu tot ce are şi nu te atacă pe mai multe fronturi. Iar ca să detectezi pe unde va veni, e la mintea cocoşului şi-ți poți lua măsuri din timp. Din punctul de vedere al resurselor, nu ar fi o mare problemă dacă nu ar fi acel cristal. Este extrem de folosit în cercetare, construcție şi producție. Este oribil de necesar şi pentru upgrade-urile de flotă. Problema e că este puțin. Din cauza asta ai nevoie de multe planete. Metalul şi banii în rest se obțin uşor, chiar nu e o problemă la un moment dat dacă te-ai ocupat un pic şi de cercetare. Jocul are nişte tree-uri de cercetare destul de serioase, care merg atât pe partea economico-socială, creşterea populației pe planete, posibilitatea de a vedea mai adânc în spațiu sau de a oferi metode mai eficiente de teraformare, cât şi pe partea militară. La prima vedere, te doare capul. Nu ştii ce trebuie să faci. După două meciuri o să realizezi că tree-ul economico-social are mai mult impact în condițiile în care jocul te obligă să mergi pe extindere cât mai mare în timp cât mai scurt. În plus, slot-urile din jurul planetelor sunt limitate, aşa că trebuie să te hotărăşti repede pe ce vrei să mergi ca să ştii cu ce le umpli. Cercetarea militară şi cea socio-economică au nevoie de laboratoare diferite, deci de slot-uri diferite. Şi uite aşa, frustrarea aici este cam neutră. Poate fi sau poate să nu fie. În funcție de ce vă aşteptați de la AI. Nici aici nu excelează în inteligență. Nu atacă de exemplu constructorii, care sunt indispensabili pentru a construi rapid şi mult. Pirații atacă periodic şi încă nu am găsit o modalitate prin care să-i liniştesc. Normal, îi poți plăti să năvălească peste alte imperii, însă în mod absurd, la un moment dat, fără a fi forțați de nimeni, se vor întoarce pentru a vă face zile negre. AI-ul


Genocid de pe orbită. Aproape se aud urlete



propriilor unități în schimb este prost. Trebuie să ai grijă permanent, deoarece de la sine nu face focused fire. Trebuie să dai tu clic tot timpul în cine să dea… și evident uită în timp ce are de făcut. Dar… suntem obișnuiți ca producătorii să nu facă prea mult efort să deștepte calculatorul.

Între oameni

Dacă joci în multiplayer, lucrurile se schimbă cât de cât. Poți merge pe rush, însă există riscul de a da repede nas în nas cu alt jucător, și el pe rush, să vă tocați armatele urmând ca al treilea care a făcut și ceva cercetare militară să vă ofere la amândoi o bătaie pe cinste. În multiplayer în fine descoperi că Sins chiar e un joc interesant. Nu este el foarte balansat militar și economic, dar e încă la început. Deja a și apărut un patch care mai reglează una-alta. Posibilitățile tactice în fine ies la iveală și se mulează foarte bine pe IQ-ul jucătorului. Normal, exploiterii vor avea un bonus, ca peste tot. Și lumea am văzut că-l joacă destul de mult, ceea ce e bine. Se poate cumpăra online, lucru care permite astfel accesul foarte ușor, practic în 2-3 ore de la plată. În final, multiplayer-ul este de fapt lucrul cel mai bun pe care îl oferă acest joc. Vă doresc internet și carduri de credit.

Alte gânduri

Dacă vă întrebați cum arată grafica în acest joc, însemnă că sunteți interesați de ea. Ceea ce e până la urmă evident. Și arată bine. Chiar foarte bine pe alocuri. Texturi bune, multe, bump-mapping etc. Tot ce trebuie. În mod cinematic, e chiar impresionantă. Singura ei problemă este că natura „epică" a numerelor de unități din joc vă va face sistemele să scârțâie. Eu l-am jucat pe un Intel e6550 la 2,8 GHz, 2 GB RAM și un drăguț Nvidia Geforce 7950 GX2. Nu am avut probleme decât la peste 300 de unități în același gravity well. De aceea, nu aș putea să vă spun cum ar merge pe un Athlon 64 și un GeForce 6800. Bănuiesc că destul de prost. Alte detalii tehnice nu prea mai am deoarece nu prea iese în evidență cu altceva. E normal, obișnuit. Mai vezi bug-uri, dar nu exagerat. Aproape ca în orice joc. Acolo, 2-3 pe sesiune.

Cum orice descriere de produs necesită o concluzie, pot spune că jocul își merită banii dacă sunteți pregătiți pentru sesiuni de ore, zile sau luni pe internet pe aceeași hartă. E cam hard-core, deci pentru cei care joacă două ore pe zi clar nu merită. Aș vrea să jucați mai mult, dar nu depinde de mine. Ca o idee fără legătură cu restul, urăsc descrierile de produs, oricât de necesare ar fi. Nu se poate fără ele, aia e clar.

■ **Locke**

▸ **Gen** RTS ▸ **Producător** Ironclad ▸ **Distribuitor** Stardock ▸ **Ofertant** N/A ▸ **Procesor** 1,8 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.sinsofasolarempire.com

Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	7
Multiplayer	9
Storyline	6
Impresie	8

7,8


Cer albastru cer cu stele…


Texturi de categorie grea



CONFLICT DENIED OPS

Pivotal Games a ajuns prin Conflict: Denied Ops la al cincilea joc din serie şi nu aş fi fost prea entuziasmat de perspectiva de a-l juca dacă n-aş fi stat de vorbă personal cu doi dintre băieţii implicaţi în realizarea lui, cu ocazia GC2007. Probabil că entuziasmul lor a fost deosebit de molipsitor, din moment ce am aşteptat cu oarecare interes un joc în care, pentru a nu ştiu câta oară, sunt nevoit să dau de urma unor terorişti care n-au altceva mai bun de făcut decât să arunce câteva continente în aer. Însă Conflict: Denied Ops este un FPS puţin mai deosebit, chiar promiţător la prima vedere, şi foarte accesibil maselor care se feresc de complexitatea unor jocuri precum Ghost Recon: Advanced Warfighter. Cel puţin asta este impresia cu care am rămas după ce am părăsit standul Eidos de la Games Convention. Şi când te gândeşti că nu ne-au dat tricouri!

Unde-s doi, ghici cine-o sfecleşte?

This... is... Conflict!

Denied Ops este primul joc din serie în care jucătorul controlează din ambele perspective o echipă alcătuită din doi agenţi CIA buni la toate, spre deosebire de titlurile anterioare, unde putea controla o echipă de patru soldăţei care îşi mânjeau mâinile prin maţele teroriştilor în locul lui. Aşadar, gameplay-ul s-a schimbat, chiar dacă nu radical, deoarece acum putem juca din perspectiva oricăruia dintre cele două personaje principale, Lang şi Graves, oricând şi oriunde, la munte sau la mare. Lang este mitraliorul de serviciu al echipei, un pachet de muşchi cu prea puţină minte pentru a şti ce înseamnă pericolul, a cărui armă principală este o mitralieră uşoară de calibru 5.56 mm echipată cu lansator de grenade. Graves, pe de altă parte, este întruchiparea perfectă a veteranului de război, un tataie care luptă cu ochii şi urechile ciulite din spatele unei puşti cu lunetă de calibru 7.62 mm. În mod ciudat, arma sa poate funcţiona şi pe post de carabină, un upgrade disponibil după câteva ore petrecute în joc, iar şi mai ciudat este că muniţia pentru puşca cu lunetă este nelimitată. Prin urmare, Graves, care poate fi echipat la un moment dat chiar şi cu o cameră video, ce poate fi ataşată pe armă pentru a trage de după colţuri fără a se expune, nu va duce niciodată lipsa boabelor, producătorul subliniind astfel caracterul vădit arcade al jocului.

De cele mai multe ori, gameplay-ul funcţionează aproape perfect



Mai stăm mult aşa? Am amorţit...

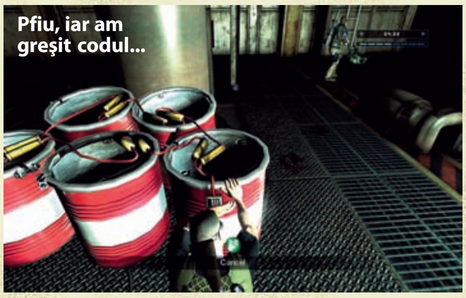


O fi noapte, dar unde ai mai văzut jmecher fără ochelari de soare?



Campania solo începe în mănăstirea Santa Cecilia din Venezuela (continuând apoi prin Africa şi Rusia), scopul principal al celor doi fiind acela de a descoperi locul în care se ascunde generalului Ramirez, unul dintre capii răutăţilor din Denied Ops, împreună cu focoasele sale nucleare. Detaliile misiunii sunt extrem de vagi, singurul lucru de care sunt siguri cei doi fiind necesitatea de a lichida fără prea multe comentarii tot ceea ce înseamnă adversar cu două picioare, iar apoi să planteze explozibili C4 pe un server. Dacă jucăm din perspectiva lui Lang, putem să-i ordonăm lui Graves să se ocupe de manevră sau să schimbăm perspectiva şi să facem treaba cu mânuţele noastre. Bineînţeles că bubuitura îi alarmează pe adversari, cei doi lei paralei se trezesc înconjuraţi, iar ca să fie tabloul complet, îşi face apariţia şi un elicopter HIND, ce trebuie neapărat culcat la pământ. De fapt, l-am ucis doar pe mitraliorul din zburătoare, pentru că pilotul s-a molipsit imediat şi a aterizat forţat. La ieşirea din mănăstire m-a aşteptat un mic tanc, care mi-a făcut cu ochiul, iar apoi m-a ajutat să ating în siguranţă punctul de extracţie. Un ordin scurt, iar camaradul de arme se urcă la volan şi ţine cu stricteţe direcţia indicată de proaspătul comandant de tanc cocoţat în turelă. Partea bună este că vehiculul se controlează destul de uşor, însă trasul cu tunul este departe de a fi distractiv, ţintirea cu precizie fiind îngreunată de sensibilitatea exagerată a manevrei. În aceste condiţii, puşcatul obuzelor devine o corvoadă. Mai grav este că aceeaşi problemă apare şi în cazul celorlalte vehicule controlabile din joc, fie că este vorba de un tanc pe şenile sau de un vehicul pe pernă de aer.

De cele mai multe ori, gameplay-ul funcţionează aproape perfect, posibilitatea de a schimba perspectiva în orice moment adăugând un plus de tacticitate măcelului. De exemplu, putem alege perspectiva lui Graves, ca să-i curăţăm pe sălbatici de la o distanţă sigură, în timp ce Lang se grăbeşte să-i întâmpine cu o avalanşă de gloanţe de neoprit. Dacă eşti doborât, poţi intra imediat în pielea lui Lang şi să-ţi resuscitezi alter-egoul pentru a continua lupta. Carnajul este la ordinea zilei în Denied Ops, însă situaţia devine foarte rar una disperată dacă foloseşti cu pricepere abilităţile fiecărui personaj în parte. Din nefericire, jocul nu este prea complex, inamicii nu strălucesc la capitolul inteligenţă (chiar dacă ştiu să dea alarma şi să tragă de la adăpostul cutiilor), iar misiunile sunt repetitive; singurul care alternează în timp este peisajul. Până şi schema de control a coechipierului este extrem de simplă, ceea ce nu este neapărat un lucru rău, ordinele (la fel de simple) fiind strigate prin intermediul unei singure taste - ajutat de cursorul mouse-ului, îi indici locul exact în care vrei să îl amplasezi, iar el va alerga fericit în acea direcţie. Nu trebuie să-l dădăceşti prea mult.


Pfiu, iar am greşit codul...

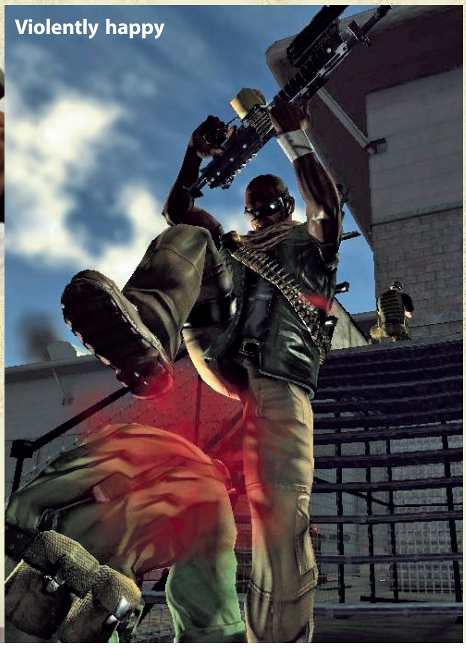


Punct.ualitate

Una dintre noutăţile notabile implementate în noul joc este tehnologia Puncture, care îţi oferă posibilitatea să dai găuri prin diverse materiale, cum ar fi scândurile, mărimea găurii provocate depinzând de tipul armei pe care o foloseşti în acest scop. Drept urmare, poţi să faci o gaură de mărimea unui glonţ de pistol printr-o masă din lemn, iar apoi să scrutezi orizontul prin ea cu ajutorul lunetei... Sau, şi mai bine, trage cu carabina în ea şi dezintegrează-l pe nefericitul care se ascunde în spatele ei. Marele avantaj al folosirii tehnologiei Puncture este că aceasta ia în considerare locurile în care loveşti suprafeţele, astfel încât dacă tragi în partea inferioară a unui zid subţire, iar apoi în cea superioară, partea din mijloc va cădea firesc la pământ, un aspect care adaugă un plus de realism şi distracţie acţiunii din joc. În plus, există o mulţime de structuri şi clădiri destructibile, iar aprinderea butoaielor cu combustibil presărate prin nivel le poate satisface până şi celor mai pretenţioşi dintre noi poftele explozive. Pe plan vizual şi sonor însă, jocul nu străluceşte... Ce-i drept, nici nu dezamăgeşte peste măsură, grafica fiind suficient de funcţională pentru a nu-ţi distrage atenţia de la acţiunea în sine.

În concluzie, Conflict: Denied Ops este un FPS arcade decent, condimentat cu puţin realism şi foarte abordabil, dar mult prea generic pentru a conta cu adevărat. Şi totuşi, merită încercat, mai ales pentru modul co-op, deosebit de interesant.

■ **KiMO**


Violently happy


Penicilină la purtător


Masaj arctic

ALTERNATIVĂ

Rainbow Six: Vegas

Un FPS tactic excelent din toate punctele de vedere, învelit într-o experienţă cinematică de zile mari.



▸ **Gen** FPS ▸ **Producător** Pivotal Games ▸ **Distribuitor** Eidos ▸ **Procesor** PIV 2 GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB ▸ **ON-LINE** www.conflictdeniedops.com/uk

Grafică	7
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	7
Storyline	6
Impresie	7

7

EVE TRINITY

„Welcome, I'm Aura, your electronic assistant"

Acestea au fost primele cuvinte pe care le-am auzit în joc. Debusolat, doar cu imaginea unei nave micuţe în faţa mea, aşteptam ca vocea fătucii electronice să îmi spună ce şi cum. A început să îmi spună: „Dă clic acolo, mişcă mouse-ul aşa, selectează aia, fă aia". Făceam mecanic tot ce îmi spunea şi am văzut că e bine. M-a trimis într-o staţie, mi-a mai explicat una, alta, m-a pus să vorbesc cu un agent, care mi-a dat o misiune, m-a trimis pachet să duc misiunea la capăt. Încet, încet, controlul navei, care poate părea stupid dacă e povestit la o bere pe terasă, începea să îmi devină familiar. Ascultam cuminte tot ce îmi spunea Aura şi am descoperit ce se poate face cu fiecare din iconiţele din stânga. Începea să fie frumos, am descoperit canalul de chat „Local" în stânga jos şi mă uitam la ce discută omuleţii. Dar eu nu sunt un newbie oarecare, eu sunt „The Newbie", aşa că nu mă voi amesteca prin existenţa omuleţilor de pe local. La un moment dat, după ce mi-a mai vândut câteva ponturi, Aura mi-a zis: „You are ready now to enter the world of capitalism and piracy."

Fericit că am terminat tutorialul, m-am îndreptat spre staţia unde mi-a zis Aura că mi-a făcut lipeala cu alt agent, care să mă ajute în continuare. Fac misiune după misiune, fascinat de felul cum se mişcă nava, cum trage, experimentând mişcări artistice ale camerei. Primesc ca reward de la una din misiuni o altă navă, apoi după încă vreo trei misiuni, altă navă. Hehe, deja îmi deschid centru de închirieri nave. Vine ultima misiune din seria de 10 pe care mi-o oferea agentul. O termin repede, să văd ce e mai departe. Nimic. „Cum adică nimic?" Nedumerit şi revoltat, întreb pe local ce trebuie să fac acum. „Poţi să faci ce vrei, ai terminat trainingul". [moment de trăire interioară: „Super, am terminat trainingul. Acum pot să fac ce vreau. ăăăă... stai aşa ! Ce vreau să fac?"] Momentul în care eşti lăsat de capul tău, să faci ce vrei tu, e destul de dureros pentru un începător. Dar am descoperit canalul „Romanian" şi mi-au dat băieţii de acolo câteva ponturi despre ce aş putea face mai departe. Aşa am început eu şi, fără să exagerez, cred că aşa au început 80% din jucătorii de EVE.

Acum?

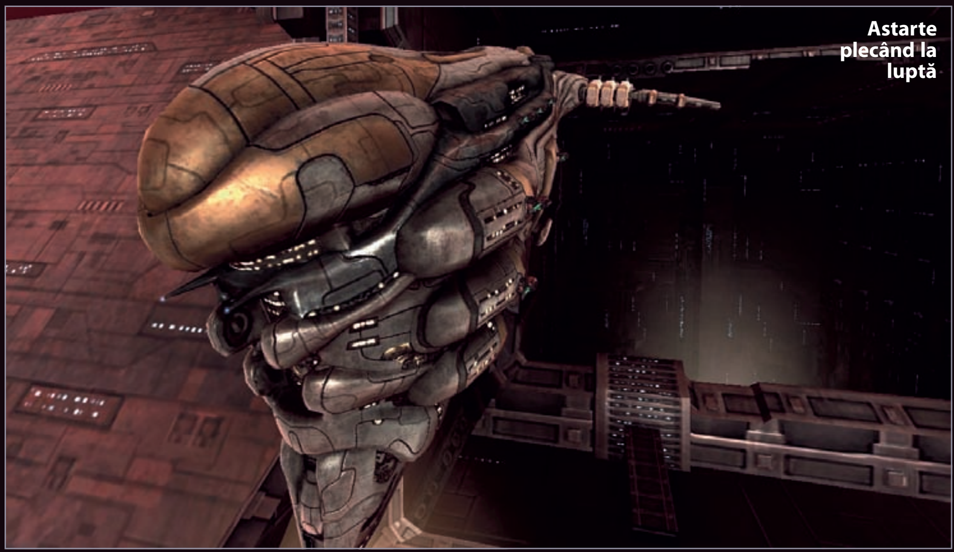
Deoarece am văzut în timpul tutorialului cum e cu mineritul, am decis că nu e destul de palpitant pentru mine. E adevărat, dacă antrenezi skill-uri de minat, ajungi să faci bani frumoşi destul de repede. „Voi fi bogat, dar când mă distrez ?". Am abandonat ideea mineritului şi am căutat alte variante. Research? „În ce constă research-ul în EVE?", m-am întrebat. Am început să caut informaţii. Se cumpără un blueprint al unui item, se introduce într-un laborator, se selectează „Invention" şi în ceva timp şi cu puţin noroc îţi va ieşi un blueprint al acelui item, dar versiunea „Tech 2". Am căutat pe piaţă un blueprint de muniţie, o staţie cu laborator şi „Invention" acolo. [înjurătură înăbuşită din spate] Toate sloturile pentru invenţii erau ocupate, pentru următoarele 10-15 zile. Am căutat altă staţie, la fel. Am aruncat câteva întrebări şi am aflat răspunsul. Mi s-a spus că un slot într-un laborator se găseşte foarte greu, din cauza numărului foarte mare de jucători. Ok, să



lăsăm research-ul pentru când voi mai crește. Am încercat să fac muniție cu ajutorul blue-print-ului cumpărat. Trebuie minerale, pe care le poți mina, apoi rafina și, când am stat să calculez mineralele la prețul pieței, pierderile de rafinare, timpul în care se creează itemele, am realizat că nu va fi profitabil pentru mine. Muniția mea ieșea la un cost de producție peste prețul mediu al pieței. Am realizat că nici manufacturer nu pot fi acum, că e nevoie de skill-uri multe pe ramura de industrie. Aș putea să stau să fac trading dintr-o regiune în alta, dar e mult de studiat la prețurile pieței, e mult de calculat, prea stufos. Și apoi, piața o duce foarte bine și fără mine. Ce ar fi să fiu eu băiat cuminte și să fac ce face orice newbie, și anume misiuni de kill. Misiuni care, e adevărat, se cam repetă destul de des și la început sunt tare plictisitoare. Din fericire pentru mine, am descoperit secretul EVE-ului. Deodată am realizat de ce e atât de lăudat.

Nu ești singur

Asta era ! E un joc online și îi mai zice și „Massive Multiplayer Online". Eram sceptic la început, abia venit din universul World of Warcraft, care e tot un MMO, și unde, după cinci luni, aveam vreo cinci personaje în lista de friends, dintre care unul îmi era coleg de apartament. Diferența față de EVE este colosală. Când am intrat în prima seară în joc, am adăugat la buddies un singur personaj, cel al unui coleg de muncă și bun prieten. După o săptămână aveam vreo 10 buddies. În momentul de față, lista depășește lejer 100, deși pe mulți i-am șters din diverse motive. Am înțeles că jocul în sine, gameplay-ul, grafica și tot ce ține de partea „jucabilă" a EVE-ului e doar vârful aisbergului. Comunitatea care s-a format este cea care face EVE-ul așa cum e. Fiecare cu interesele lui, cu ideile lui, adunați în corporații, care la rândul lor sunt grupate în alianțe. Pentru că evoluția personajului, în ceea privește skill-urile, este


Astarte plecând la luptă

destul de înceată, jocul devine plictisitor la un moment dat, dacă nu ai cu cine să conversezi în timp ce tragi cu armele în pirați. Am intrat într-o corporație, pentru a avea cu cine conversa și a-mi face șederea în EVE cât mai plăcută. Am mers la operațiuni cu ei, am aruncat în aer alte nave, am strâns din dinți când îmi pierdeam nava și îmi promiteam că data viitoare nu voi mai face aceleași greșeli. Când nu aveam chef să intru în joc, stăteam și mă uitam la filmulețe făcute de alții, în care se lăudau cu faptele lor de glorie. Uimitor, dar nu toate erau de genul „uite ce critical hit am dat", „uite ce navă mișto am", „fii atent ce îl batem noi 20 pe ăla singur". Am văzut filme făcute despre EVE, care sunt veritabile lecții de istorie a jocului. Alianța X a cucerit teritoriile din sudul universului EVE. Alianța Y nu este de acord și se duce să îi bată. Alianța Z este revoltată de atitudinea alianței Y și îi declară război. Acesta e un scenariu fictiv. Dar se întâmplă mereu în joc. Războaie se poartă peste tot, poți să te alături lor, dacă simți la fel ca ei și ei simt că au nevoie de tine sau poți să te duci în altă parte, să te bați cu NPC-uri, sau să stai paznic la vreo poartă pocnind tot ce trece pe acolo.

Looting...

Privesc retrospectiv, la opt luni de când m-am apucat de joc, la ce înseamnă EVE, și încerc să îmi fac un rezumat.

Ce îmi place la EVE ? Nu am un soldățel pe care să îl îmbrac în diverse haine care îi dau bonusuri, am un hangar întreg de nave din care pot să aleg cu ce vreau să mă plimb. Dacă vreau să mă dau cu o fregată micuță și să iau la bătaie un alt player care joacă de o săptămână, nu mă împiedică nimeni să fac asta. Partea mai nasoală e că, deși am opt luni de joc și el o săptămână, are șanse să mă bată. Nu contează cât de vechi ești în joc, contează ce ai învățat tu ca jucător. Lăsând la o parte skill-urile pe care le învață pilotul, experiența de joc a jucătorului are o importanță imensă. Iar faptul că eu pot să mă iau la bătaie cu un jucător cu vechime de trei ani, fiind în nave identice, dar cu echipamente diferite pe ele, și am șanse reale să îl bat mi se pare un lucru extraordinar, care te face să fii mereu atent în joc și să lași la o parte acea aroganță prostească de care ai parte în alte RPG-uri, când un level xx vine peste tine și tu nu ai nici cea mai mică șansă să îl bați. Ba mai mult, își bate și joc de tine, bătându-te doar cu pumnii, fără vreo armă.




Aura, cea care te educă


Myrmidon şi Domnix ţinându-se de mână

Apoi vine un lucru inevitabil în orice joc. Moartea. Momentul în care computerul de bord îţi spune calm „Ship is out of control" şi vezi cum nava frumoasă pe care o conduceai face boom, într-o explozie feerică, şi e înlocuită rapid de o chestie asemănătoare cu un ou, numită „pod". Asta e, poţi să îţi iei adio de la navă, a explodat şi nu mai ai ce face. Poţi să vii cu o altă navă să culegi de pe nava explodată ce a mai rămas întreg, asta dacă „prietenii" care ţi-au făcut gluma asta nu au luat deja. Cred că e cea mai dură pedeapsă cu moartea din orice joc multi-player jucat de mine. Pentru unii poate părea descurajant, recunosc, pentru mine e un motiv în plus să joc cât mai bine, astfel evitând momentul în care nava mea face poc. Spuneam că eşti aruncat în oul numit „pod" după ce pierzi nava. Nici acolo nu eşti în siguranţă. Pentru că „pod"-ul este considerat o navă ca toate navele, destructibilă. Dacă, după ce îţi distrug nava, nu fugi repejor cu pod-ul, îl pierzi şi pe ăla. Dar nu e sfârşitul. Te renaşti într-o staţie, în care ai pregatită o clonă cu toate cunoştinţele tale. Asta dacă ai fost cuminte şi nu ai uitat să upgrad-ezi clona astfel încât să încapă în ea toate cunoştinţele. Am văzut destule cazuri în care prieteni au pierdut chiar milioane de skill points pentru că nu aveau clona upgrad-ată la zi. Dacă nici pierderea unei luni sau două de training nu e un motiv descurajant, nu ştiu ce altceva poate fi. Dar nu am văzut ca nici unul din cei care au păţit asta să se lase de joc. Este un joc dur, care îşi cam alege jucătorii. Nu oricine rezistă în EVE. Chiar cei de la CCP, producătorii jocului, spun asta. EVE nu este pentru oricine, dar cine simte că universul EVE a fost creat şi pentru el, are parte de o experienţă extraordinară.

Mayday! Going down!

La cei aproape cinci ani de când a fost lansat, EVE este un joc care încă nu a arătat tot ce poate. E adevarat, engine-ul grafic cu care a început a fost îmbunătăţit pe parcurs şi în decembrie 2007 a fost înlocuit de un engine grafic nou. E adevărat că acum sunt de două ori mai multe tipuri de nave decât erau când a fost lansat. Există un mare „dar". Faţă de un patch/addon/expansion în orice alt RPG, în care probabil se adaugă teritorii şi iteme noi, un expansion în EVE înseamnă mult mai mult. Deşi în general se adaugă câteva nave şi câteva module, aceste adaosuri modifică atât de mult echilibrul de forţe, încât până şi jucătorii care au jucat de la început trebuie să îşi regândească toată strategia de luptă. Jucătorii care au mers pe skill-urile de re-search trebuie să se apuce să facă blueprint-uri pentru noile iteme şi nave. Manufacturer-ii trebuie să îşi facă skill-uri pentru a le putea construi. Comercianţii încearcă să exploateze cât mai mult noile lucruri pentru a-şi rotunji veniturile. Iar piloţii încearcă să vadă ce pot noile nave şi module, pentru a şti dacă merită să le folosească. E o lume mereu în mişcare, în plină evoluţie.

Open your eyes pilot! A new world awaits you…

■ Ştefan „Divis0R" Ciobănaşu


Un Omen texturat strălucit


Navele mici au evoluat vizual remarcabil

Gen MMORPG **Producător** CCP **Distribuitor** CCP **Procesor** 2 GHz **Memorie** 512 MB VRAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM **ON-LINE** www.eve-online.com

Grafică	10
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	10
Storyline	10
Impresie	10

9,6

Abonează-te la LEVEL

până la 20 martie 2008

ECONOMISEŞTI PÂNĂ LA 44%*

faţă de preţul de la chioşc

* (pentru abonamentul LEVEL pe un an)



- În fiecare lună ai un SUPER JOC FULL de colecţie!
- 9 GB de conţinut pe DVD, cu demo-uri, filme, MOD-uri care te lasă MASCĂ!
- Cea mai apreciată revistă de jocuri din România!
- Conţinut realizat de oameni care ştiu să se joace!
- Intră în comunitatea LEVEL! Noi ştim ce-ţi place!

PRIMEŞTI GRATUIT 2 reviste

(fără tragere la sorţi)

pentru fiecare abonament pe 1 an!

(se pot alege două reviste dintre următoarele: CHIP Special Photoshop, CHIP Special Automobilul Viitorului, CHIP Special Vista, CHIP Special PC Perfect Sigur, CHIP FotoVideo sau PC Practic)

mai multe detalii aflaţi aici http://www.chip.ro/shop/abonamente

POŢI SĂ CÂŞTIGI



1 VOLAN

THRUSTMASTER FERRARI GT EXPERIENCE (PC/PS2/PS3)



1 JOYSTICK

THRUSTMASTER FORCE FEEDBACK



1 GAMEPAD

THRUSTMASTER RUN'N DRIVE WIRELESS RUMBLE FORCE (PC/PS2/PS3)

THRUSTMASTER® · UBISOFT™ · Hercules



10 CAMERE WEB

HERCULES BLOG WEBCAM



30 SPLINTER CELL TRILOGY

PRIMELE TREI JOCURI DIN SERIE



1 SISTEM AUDIO

HERCULES i-XPS 250, pentru iPod, cu telecomandă



Toate corpurile cad



La coliba cu fetiță



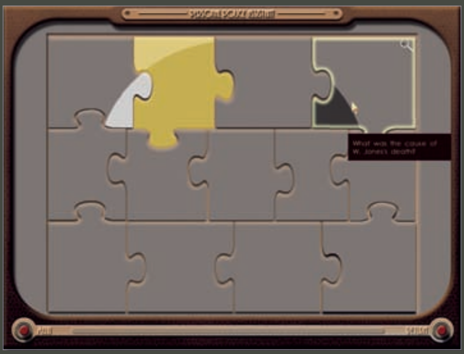
Tabelele

Pentru a ocoli formularea mult prea răsuflată „Benoit Sokal este un creator de jocuri atât de cunoscut încât nu are nevoie de nici o prezentare", voi spune foarte puținul necesar pentru a-l cunoaşte pe acesta. În primul rând, două titluri din genul adventure sunt esențiale în creația lui Sokal: „Amerzone" şi „Syberia", ultimul realizat în două părți. Ce caracterizează aceste prime creații ale lui Sokal? Păi, cam aşa: amplasarea acțiunii în locații exotice, aparte; puzzle-urile lejere, dar amuzante; apoi, povestea originală, cu un aport semnificativ de imaginar savuros prin umor şi diversitate, poveste pusă în valoare de personaje bine conturate, atractive, imprevizibile, fiecare cu o taină a sa. Iar toate acestea sunt „scăldate" în grafica de excepțională calitate artistică a aceluiaşi factotum: Sokal. Pentru că „Amerzone" şi „Syberia" sunt opera integrală, sau aproape integrală, a unui singur om, responsabil de scenariu, concept artistic şi grafic, scenografie şi desen. Probabil că, dacă ar fi avut pregătire ca muzician, Sokal ar fi făcut şi sunetul – oricum, „Syberia" este unul din cele mai frumoase jocuri sub aspect muzical. Şi mai mult: sub aspectul integrării impecabile, ba chiar pe alocuri zguduitoare, a muzicii cu acțiunea şi stările sufleteşti ale personajelor.

Fără discuție, fie şi numai prin cele două părți ale seriei „Syberia", Benoit Sokal a făcut istorie şi a rămas în ea. Dacă a doua zi după ce a fost trimis Syberia 2 la matrițare, Sokal îşi schimba radical meseria şi îşi dedica timpul şi întreaga energie, să zicem, aclimatizării castraveciorilor bulgăreşti în pampas, el tot ar fi rămas în istoria jocurilor, iubit şi respectat de o întreagă comunitate de oameni pe care i-a făcut fericiți. Dar nu, pe Benoit îl chinuie creativitatea tot în domeniul care l-a consacrat. Şi aşa apare „Paradise". Adică o mizerie de joc, nefinisat, cu tuşe moi şi diluate în schițarea personajelor şi cu o poveste uşurică ce se fâsâie lamentabil spre final. Muzica şi conceptul grafic rămân, totuşi, de vârf, fără a fi suficiente, însă, pentru a salva de la rizibil şi derizoriu acest prim titlu creat integral de casa de producție a lui Sokal, White Birds Productions.

Pentru că toate se duc la fund





Puzzle-ul mini-anchetelor



Grădinile suspendate



Dai din cap şi zici că nu e

După ce a făcut rău de tot un prim pas cu stângul, teoretic, White Birds Productions ar cam trebui să pună în faţă celălalt picior, adică dreptul, în realizarea celei mai recente producţii – „Sinking Island". Au păşit păsările albe înainte sau au rămas la marginea bălţii, cocoţate pe un singur piciorong, cel stâng?

Cu mortul din insulă

Un mare capitalist, proprietar de firme, acţiuni, terenuri şi clădiri, posesor al unui cont imens în bancă, moare în condiţii greu elucidabile, pe insula Sangorah din Arhipelagul Maladive. Un inspector de poliţie este trimis cu elicopterul pe insula cu pricina, pentru a lămuri cum stă treaba cu cadavrul – accident, sinucidere sau crimă? Odată ajuns pe Sangorah, poliţistul descoperă o situaţie exotică pe o insulă exotică: mortul era picat de pe o faleză, alunecat din scaunul cu rotile în care ajunsese cu doi ani în urmă din cauza unui accident (tot o cădere, dar de pe muntele totemic al tribului local, împreună cu o frumoasă locală a tribului, care a rămas aşa: ea - mută, el – paraplegic). Capitalistul îşi construise pe insula cu pricina un turn, un fel de zgârie nori la malul mării, în care plănuia să rămână pentru restul zilelor sale, pe care voia să şi le petreacă cu frumoasa amuţită care nu îl plăcea, dar tatăl ei, cu care industriaşul era în procese pe teme imobiliare/terenuri, era de acord cu nunta care ar fi rezolvat conflictele şi ar fi îmbogăţit părţile contractante, una cu bani, cealaltă cu carne fragedă şi vie de păsărică tropicală.

În momentul decesului, pe insulă, în turn, se mai aflau şi urmaşii bătrânului (84 de ani) capitalist, în număr de trei, cu jumătăţile lor. La aceştia se adaugă avocatul mortului, precum şi arhitectul acestuia, proiectantul turnului. Deci, în total, pe mica insulă din Maladive, se află 10 suspecţi: fătuţa mută şi tropicală, tatăl acesteia, cei trei urmaşi cu tovarăşii/tovarăşele de viaţă, avocatul şi arhitectul. De ce suspecţi? Pentru că, no surprise, accidentul ar fi putut fi o sinucidere dacă nu ar fi fost o crimă. Deci, nu era accident. Aşa că urmează o anchetă.

Avântul birocratic

De fapt, jocul nu este decât această anchetă, şi atât. Tu controlezi, chipurile, personajul inspectorului de poliţie, pe parcursul investigaţiei ce se încheie odată cu jocul, şi jocul odată cu ea. Pentru a putea executa această anchetă fără mari bătăi de cap, ţi se pune la dispoziţie un destul de evoluat motor de investigare, mai precis un mecanism de gameplay ajutător, destinat, probabil, a permite şi unui imbecil veritabil să termine Sinking Island, deci, ancheta.

Să vedem cum vine asta. În primul rând, jocul/ancheta este împărţit în mini-anchete, care alcătuiesc un puzzle veritabil, într-o fereastră din joc dedicată. Pentru fiecare bucăţică a acestui puzzle, tu trebuie să găseşti elemente pe care să le pui cu drag şi drop într-un tabel special în care, după ce ai aranjat toate aceste bucăţele, dai clic pe OK şi ţi se spune dacă ai rezolvat mini-ancheta.

Elementele ce se acumulează în automatul de gândit al detectivului sunt împărţite pe categorii – documente, probe materiale, fotografii, rezultate ale comparaţiilor, declaraţii – fiecare cu iniţiala ei în căsuţa ei din tabel. Mai mult, şi în tabelul de rezolvare al mini-anchetei căsuţele goale au marcate pe ele iniţialele tipului de elemente ale anchetei ce trebuie completate, deci ştii cam ce să pui în ele. În plus, pe măsură ce găseşti elemente pentru rezolvarea mini-anchetei, o bară arată cât ai avansat în deşţelenirea acesteia. Când ai terminat de rezolvat fiecare mini-anchetă, puzzle-urile corespunzătoare se îmbină dând soluţia finală.

Vreau să repet şi să accentuez aici: acest mecanism de organizare şi parcurgere a anchetei este o simplă muncă de funcţionar care, în cel mai noncreativ mod cu putinţă, completează tabele. Nu este nimic interesant aici, nimic plăcut, nimic inovator. Doar tabele, care devin greu de completat uneori pentru





Grandiosul interior art deco



Scenă casnică



Restaurart deco

că stai şi te uiţi ca găina în lemne încercând să-ţi dai seama nu ce este logic să pui într-o căsuţă, ci ce este logic în mintea producătorului jocului – nu întotdeauna acelaşi lucru. Toată treaba este complicată şi mai mult de faptul că declaraţiile adunate de la diverşi se cam adună, unele elemente sunt redundante, nu ştii pe care să le alegi, cantitatea de pătrăţele acumulată în tabele creşte, iar munca de funcţionar devine tot mai neinteresantă. Pe scurt, metoda de rezolvare a anchetei este foarte plictisitoare. Adică, faci o sistemă de Crime Scene Investigation destul de simplă ca să o rezolve şi un cretin, dar o încarci cu elemente suficient de multe şi neintuitive ca să devină iritantă pentru un om inteligent. O tentativă nereuşită de simplificare a adventure-ului poliţist, care mă îngrijorează – dacă le va reuşi data viitoare? Adventure-ul va deveni o simplă suită birocratică de clicuri cu mouse-ul?

Bucuriile combinatoricii

În mare parte, tabelele anchetei le umpli cu declaraţii luate de la cei 10 locuitori ai insulei. Dar, pentru a lua declaraţii, trebuie să te plimbi continuu de la unul la altul. Unul îţi spune ceva, dup-aia trebuie să te plimbi pe la toţi ceilalţi să-i întrebi ce părere au despre ce a zis primul. Ceea ce generează la fiecare declaraţii despre care trebuie să întrebi la ceilalţi. Ştiţi cum se numeşte asta mai pe româneşte? Permutare. Tot jocul nu este decât o suită penibilă de permutări/plimbări în care fugi de la unul la altul ca să-i întrebi „Da' de asta ce mai ziceţi?”. Nu puteau să-i pună dracului pe toţi în acelaşi loc ca să nu te mai plimbi atât? Asta cu atât mai mult cu cât locurile prin care treci nu sunt deloc multe şi nici tocmai variate. Jocul se desfăşoară într-un spaţiu restrâns, ba chiar tot mai restrâns, iar elementele de exotic, etnografie şi istorie locală nu sunt aproape deloc exploatate.

Evident, mai sunt şi obiecte pe care trebuie să le găseşti ori puzzle-uri uşurele pe care să le rezolvi. Dar, dacă tot au încercat să uşureze modalităţile de investigare şi de ordonare a anchetei, de ce producătorii îşi bat câteva cuie serioase în talpă la partea vizuală a „cercetării”? Să vă explic. În funcţie de zona pe care se află, cursorul capătă o anumită formă – dacă eşti cu el pe o zonă de interes pentru joc, devine o lupă, spre exemplu. Ei, cu lupa asta am luat-o eu în braţe în câteva locuri – spaţiile în care cursorul devenea lupă erau uneori atât de apropiate încât nu-ţi dădeai seama că este vorba de zone distincte, aflate una lângă alta, şi ratai indicii preţioase. Rezolvarea unei astfel de situaţii este să oferi detalii vizuale suplimentare, vederi din alte unghiuri şi aşa mai departe, astfel încât elementele fizice, prezente la locul investigat, să-ţi atragă atenţia, nu pâlpâirea de o fracţiune de moment a unui cursor. Altfel, e ca şi cum într-un simulator auto ai pune un ecran negru în permanenţă şi doar o săgeată care spune „la stânga” sau „la dreapta”.

El a făcut Syberia?

Umor nu este în jocul ăsta. Deloc. Personajele sunt schematice, fără a avea nimic interesant, original sau atractiv. Povestea este sumbră, dar în manieră oarecum telenovelistică – ceva de genul „fiul dumneavoastră este mama mea, pe care un nepot de soră cu bunica a ucis-o când a aflat că este unchiul cumnatei vărului său”. Toate personajele sunt cam rele spre naşpa, iar singura rază de lumină nu e, până la urmă. Eroul investigator nu e erou, e sec, sec, sec, ca tot jocul. Ba nu, în jocul ăsta ceva nu este sec, grafica şi muzica. Turnul din Sinking Island este o minune a arhitecturii şi decoraţiunii interioare, o reală plăcere pentru ochi, opera unui geniu în materie de grafică – Benoit Sokal.

De fapt, întreg motorul grafic izometric, în mare parte 3D, din Sinking Island, este excepţional. Sincer, aş vrea să văd acest engine grafic intrat în slujba altor adventure-uri, mult mai bune. O merită. La fel cum Sokal nu merită să mai facă jocuri de capul lui, ci să intre în echipa altora mai capabili, cărora să le ofere ce este mai bun în el - grafica şi sensibilitatea. Pentru că, până acum, sub numele White Birds Productions nu a făcut decât să demonstreze un singur lucru: că păsările lui albe au două picioare stângi.

■ **Marius Ghinea**



autoshow ÎȚI PARCHEAZĂ TURBOPREMII!

Răzuiește în viteză!

- Cumpără urgent **autoshow** - cea mai rapidă revistă de mașini din România!
- Răzuieste în viteză talonul de pe copertă!
- Codul unic găsit îți poate parca în fiecare ediție **turbopremii!**



DE ACUM AI TURBOPREMII ÎN FIECARE EDIȚIE!
TIMP DE 8 NUMERE AUTOSHOW!INTRĂ PE WWW.AUTOSHOW.RO ȘI VALIDEAZĂ-ȚI CODUL UNIC DE PE TALON!

MARELE PREMIU!



KIA CERATO 1.6 CRDi

Premiu oferit de KIA Rom Auto

MOL

Premii finale:
10 pachete MOL pentru dinamism fără limite



ÎN FIECARE EDIȚIE!

MOL



5 **pachete MOL pentru dinamism fără limite:** card **EVO** de 200 RON combustibil + schimb ulei **MOL Dynamic** + set cosmetice auto **Evox**

3 **aparate de bărbierit** ultraperformante **Philips**

PHILIPS



1 **set de 4 anvelope de iarnă GT Radial** oferit de **Pneurom**

PNEUROM



+ **100 RACLETE** cu mănușă **Schossgold**



10 **abonamente AUTOSHOW** pe o perioadă de 3 luni

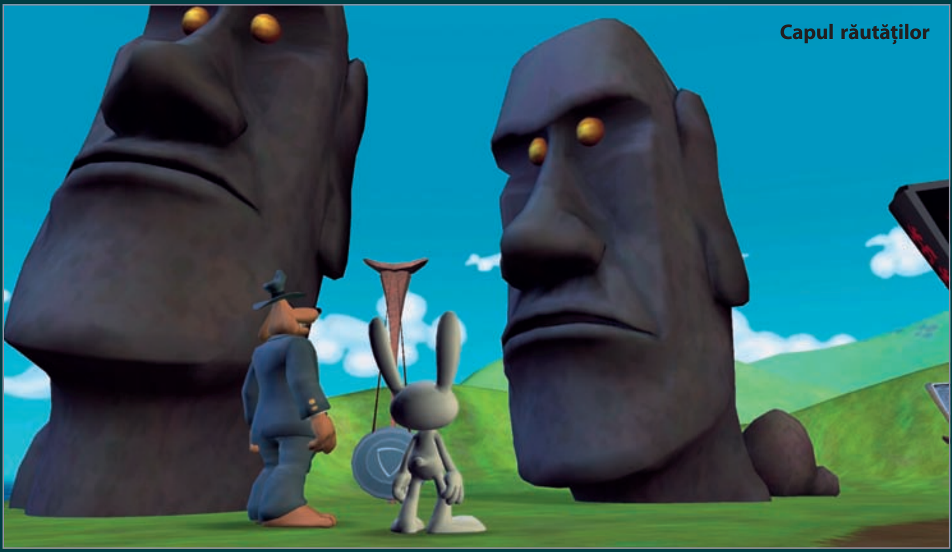
15 **șepci AUTOSHOW**

Produsele din fotografii sunt cu titlu de prezentare.

SAM & MA

202: Moai Better Blues

De fiecare dată înainte de teza la matematică, după ce mă târguiam pentru sănătatea familiei şi, eventual pentru un mic câştig la Loz în Plic, îmi încheiam rugăciunea trimestrială cu un post scriptum nevinovat: „P.S: şi fereşte-mă, Doamne, de mânia triunghiurilor". Cu excepţia câte unui echilateral strecurat de Satana atunci când Dumnezeu era prea ocupat să-i apere pe ăia de-a opta de piramide, am scăpat basma curată. Până acum, când Telltales s-a hotărât să-i dea triunghiului un rol principal în Episodul 2 Sezonul 2 Luna 2. Sybil este fugărită de un triunghi suspect, probabil un nepot de la soră al Triunghiul Bermudelor. Noi o să-i spunem Triunghiuleţul Bermudelor. A nu se confunda cu Triunghiujul Bermudelor, un triunghi bătrân, libidinos, în care-ţi dispare fără urmă orice poftă de viaţă. Sau de sex. Dar deviez de la subiect. Deci, Sybil este fugărită, chinuită, bântuită şi mai apoi înghiţită de Triunghiuleţul Bermudelor. Dacă voi credeaţi că Dickens a făcut treabă bună în Ice Station



Capul răutăților

Santa, aşteptaţi să-l vedeţi la treabă pe Coruţ în Moai Better Blues.

Un iepuroi îşi plimbă câinele pe Insula Paştelui...

Nu pentru toţi Crăciunul este acea zi a anului în care bei ca un câine, mănânci ca un porc şi dormi ca o vită, după care ragi ca un măgar un colind prin vecini ca să mai primeşti un ştampăl de ţuică sau o fleică. De exemplu, în Ice Station Santa, cei doi zăbăuci au muncit de le-au sărit capacele. Au salvat Crăciunul şi, după un proces nu prea lung, dar anevoios, l-au exorcizat pe Moş de i-au mers fulgii. Nu-ţi trebuie un doctorat în demonologie ca să te prinzi că un exorcism e o treabă serioasă, cu atât mai mult cu cât pacientul e un grăsan în al cărui suflet maaaaare şi roşu se pot refugia cel puţin o duzină de Legiuni fără să stea la coadă. Aşadar, în Moai Better Blues, mucaliţii de la Telltales s-au hotărât să-şi trimită „angajaţii" în vacanţă. Vacanţa e vacanţă, şi de obicei se petrece cât mai departe de locul de muncă. În cazul nostru, pe Insula Paştelui, printre pietroaie vorbitoare, maimuţe marine („Vestul" le numeşte Sea Monkeys şi se pare că sunt o metodă excelentă de a-ţi responsabiliza odrasla) şi triunghiuri pe cât de misterioase pe atât de colorate. Acum, între noi fie vorba, unde altundeva şi-ar putea petrece lepuraşul vacanţa decât pe Insula Paştelui? Bine, poate nu o putem numi chiar vacanţă (detectivii au ajuns acolo cu niscaiva afaceri), dar setting-ul tropical şi ritmurile insulare ne fac să ne simţim precum Cireşarii în binemeritatul concediu de după sărbători. Fără mahmureală, fireşte.

Apără-ne, Doamne, de triunghiuri





Hoffa. Jimmy Hoffa. Baby Jimmy Hoffa.

Cu excepția lui Abe Lincoln Must Die (dacă nu se întâmplă vreo minune, fraza asta cred că o să devină un leitmotiv al review-urilor Sam and Max), Moai Better Blues este cel mai amuzant episod al „serialului". Având în vedere că prima scenă o înfățișează pe Sybill fugărită de un nepot de la soră (reciclabil) al Triunghiului Bermudelor, nu vă trebuie o logică de fier ca să vă prindeți că vedetele episodului sunt marii dispăruți, marile



You belong to your mom, shortie!

dispariții și un scenariu apocaliptic. Desigur, nu veți aprecia umorul din Moai Better Blues la adevărata lui valoare decât dacă aveți idee, de exemplu, cine a fost D.B. Cooper. Sau cum a „părăsit scena" Glenn Miller. Și... Hoffa vă spune ceva? Dar un Hoffa dependent de tăria din Izvorul Tinereții? Dar un Hoffa dependent de tăria din Izvorul Tinereții cu un pistol? Fun, fun, fun! Cei de la Telltales par foarte încrezători în capacitatea „clienților" de a procesa și își permit glumițe care mă tem că nu vor spune mare lucru decât „precocilor" și/sau celor mai bătrâiori. Par example, orice țânc știe că triunghiurile sunt niște lighioane care nu ascultă de vorbă bună. Reacționează doar la alte forme geometrice. Vă propun (de fapt Telltales vă propune) o problemă de logică. Dacă un octogon roșu oprește un triunghi, oare ce se întâmplă dacă-l „hrănim" cu un icosaedru albastru? Studiați puțin obiceiurile jucătorilor de D&D și o să vă stricați de râs când o să aflați răspunsul.

Nu vă îngrijorați, totuși. Moai Better Blues are de toate pentru toți. Chiar dacă pierdeți mult, nu e nevoie să știți câte fire de păr avea Amelia Earhart în cap ca să trageți o burtă serioasă de râs. Pe lângă aluziile finuțe, umorul de situație, mai evident, are și el un cuvânt greu de spus. la fiți atenți. Deci, capul statuii lui Abe își scoate domnișoara la un picnic pe Insula Paștelui. Nu trebuie să fii o enciclopedie ambulantă ca să te bufnească râsul când Abe începe să curteze un cap Moai atrăgându-și astfel furia gingașei Sybill. În plus, în Moai Better Blues își fac de cap o serie de personaje care ar da de lucru unei herghelii întregi de psihiatri. Personajele sau, de ce nu, părinții lor. E de ajuns să auzi vocea înfundată a unui cap Moai îngropat prea adânc sau să te împiedici de o sectă de maimuțe marine care venerează un cărășel auriu, ca să să-ți pufnească sucul pe nas. A, și v-am spus că Max ajunge zeu? Beat that, Shivering Isles!

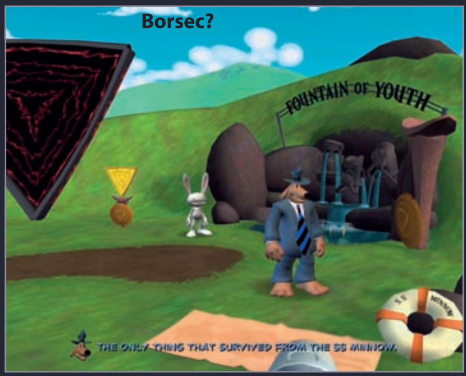


Tinerețe fără bătrânețe



Fallout 3





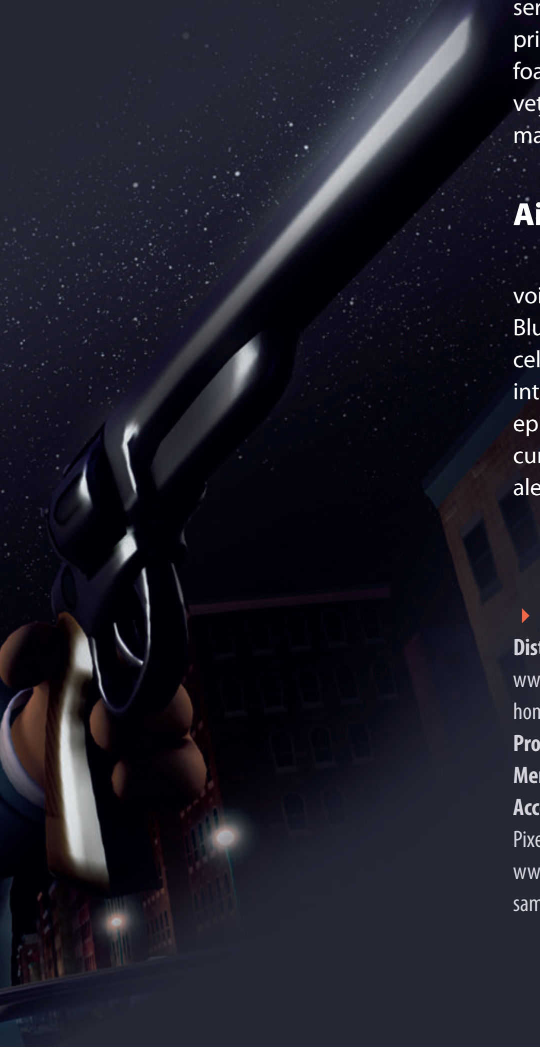


Să curgă materia. Cenuşie.

În materie de continuitate, primul sezon n-a „curs" exact cum ar fi trebuit, lucru oarecum de înţeles. Nu promiţi oamenilor ceva, dacă nu eşti sigur că te poţi ţine de cuvânt. Încercările de a lega episoadele între ele au fost destul de timide şi, în final,cei de la Telltales n-au prea reuşit să obţină un sezon din cale-afară de omogen. În sezonul doi, Telltales a prins mai mult curaj şi a îndrăznit să introducă o serie de aluzii mai evidente la viitoarele episoade. De exemplu, una dintre stafiile „dickensiene" din Ice Station Santa ne-a trimis într-o mică excursie în viitor, de unde am tras concluzia că în mod sigur va exista un episod în care vom sfârşi în mijlocul unui ocean de magmă încinsă. Crâmpeie de dialog din categoria „va urma", câteva „afaceri" neterminate foarte „exploatabile" în viitoarele episoade, o mână de personaje care mai că nu ţipau „I'll be back!", toate aceste elemente promit că sezonul cu numărul doi va fi mult mai închegat decât predecesorul său. Moai Better Blues duce lucrurile şi mai departe. Flint Paper, vecinul scandalagiu care a avut o apariţie meteorică în primul episod, zăboveşte puţin mai mult în Moai Better Blues. Îl putem observa liniştiţi cum stă la pândă în localul întreţinut acum de nepoţica bătrânului Stinky. După scurt timp dispare brusc, lăsând în urmă o căruţă de întrebări şi vreo zece idei pentru un episod viitor. Cred că Telltales îl păstrează pentru mai târziu. Cu Flint ieşit din peisaj, ne îndreptăm atenţia asupra tinerei nepoţici a bătrânului Stinky. Domnişoara „stinks", ca să zic aşa. Pute a criminal de la o poştă. Deşi respectivele linii de dialog sunt absolut opţionale, dacă o veţi supune unui mic interogatoriu (din cale-afară de haios) veţi începe să bănuiţi că bătrânul Stinky nu i-a lăsat domnişoarei afacerea de bună voie şi nesilit de ea. Din nou, am o bănuială că misterul care înconjoară dispariţia bunicului va fi elucidat într-un episod viitor.

Într-un cuvânt, oamenii de la Telltales au făcut tot posibilul să ne dea impresia că Moai Better Blues este o părticică vitală a unui puzzle care va fi rezolvat probabil la sfârşitul sezonului. Structura episodului în sine n-a fost ignorată nici ea. Cu riscul de a mă repeta, Moai Better Blues „curge" lin de la început până la sfârşit. Puzzle-urile sunt foarte bine integrate în peisaj, se leagă între ele, se „hrănesc" unele pe altele şi, în final, formează un tot unitar. O informaţie căpătată la începutul jocului ne ajută la final, unele obiecte pot fi folosite de mai multe ori, puzzle în puzzle în puzzle... Este foarte interesant de observat cum un minijoc în care trebuie să mătrăşim cu „samandmaxmobilul" câteva duzini de cimpoaie (da, ştiu, nu-s întregi la minte) generează o succesiune de puzzle-uri cu impact direct asupra finalului. Nu vă mint, dacă n-aveţi un minimum de experienţă cu adventure-urile şi mai ales cu logica desenului animat, o să aveţi ceva de tras. Moai Better Blues este, poate, cel mai dificil episod din serie. Este şi cel mai scurt, dar compensează prin dificultate. Din fericire, puzzle-urile sunt foarte logice şi, după ce le veţi da de cap, vă veţi mira sinceri cum de nu v-a venit ideea mai devreme. Doar era atât de evident...





Aici se termină stâlpul

La capătul celor două ore de veselie şi voie bună, nu pot spune decât că Moai Better Blues mi-a întrecut aşteptările. E bun. E poate cel mai bun de până acum. Şi, dacă am interpretat semnele corect, îi vor urma alte episoade şi mai bune. Să vină, eu le aştept cum o aşteptam pe vremuri pe Irina Nistor cu ale ei cinci minute de desene animate.

■ **cioLAN**

Gen Adventure ▸ **Producător** Telltale Games ▸ **Distribuitor** Telltale Games & GameTap ▸ **Ofertant** www.telltalegames.com/samandmax, www.gametap.com/home/samMax/index.html ▸ **Procesor** 1,6 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1 ▸ **ON-LINE** www.telltalegames.com/samandmax

9

SUDDEN STRIKE 3 Arms for Victory

Alles gutte dinge sind drei?

Întotdeauna am contestat vehement opiniile celor care spuneau că Sudden Strike este o serie cu impact inovator şi semnificativ în istoria strategiei în timp real. În opinia mea, Sudden Strike nu este decât un Age of Empires, lipsit de partea de strângere a resurselor, dar „îmbogăţit" cu grija unui număr deseori imens de trupe, greu de controlat coerent în desfăşurarea lor pe hărţi monumentale. Problemele pe care le-am descoperit în seria Sudden Strike ar începe în primul rând cu controlul trupelor. Acesta se face la nivel de tip de armă sau de selecţie, şi nu de unitate militară. Atâta timp cât un atac presupune planificare şi precizie, este absolut necesară împărţirea trupelor pe unităţi militare clare, fiecare compusă din elemente specifice şi specializate.

Spre exemplu, plutonul trebuie să fie alcătuit din grupe, iar fiecare grupă în parte trebuie să fie compusă din soldaţi ce poartă un armament specific – câţiva pistolari şi/sau carabinieri, un puşcaş mitralior, eventual o armă antitanc, o puşcă cu lunetă şi o mitralieră de companie. Având la dispoziţie un efectiv astfel organizat, adică precum în realitate, şi pârghii de comandă adecvate, se poate spune că există premiza esenţială pentru a vorbi despre un titlu de tactică în timp real, valoros şi realist. Seria Close Combat este un bun exemplu în acest sens, dar şi recentul Theater of War.

Dar seria Sudden Strike nu bate către această direcţie, deşi se pretinde a fi realistă în ce priveşte luptele celui de-Al Doilea Război Mondial. După ce cu greu au reuşit să depăşească momentul penibil în care indicatorul de „sănătate" al tancurilor putea fi redus la zero şi cu focuri de pistol, producătorii Sudden Strike au găsit de cuviinţă nu să îmbunătăţească engine-ul tactic al jocului, ci să crească diversitatea haosului nerealist sporind numărul de comenzi şi acţiuni individuale – cum ar fi cele ale geniştilor sau vehiculelor de transport. Astfel, Sudden Strike a fost în permanenţă prins între caracteristicile tactice ale situaţiilor de luptă şi modalităţile de comandă şi organizare specifice jocurilor de strategie, fără a putea rezolva această dilemă, prin micile încropeli şi improvizaţii care au dat bine pe hârtie, dar nu şi în luptă. Până la urmă, ca să o spunem pe aia dreaptă, Sudden Strike a fost în permanenţă eşecul care nu a devenit Blitzkrieg, dacă mă înţelegeţi. Pentru că Blitzkrieg este o serie soră a Sudden Strike, dar care merită şi multe cuvinte de laudă, pe lângă critici moderate.

Nu cred că aş abuza de bunătatea nimănui dacă mă iau şi de calitatea inferioară a AI-ului din seria Sudden Strike. Aceasta se vede în modul în care se declanşează şi angajează lupta. Inamicul îţi vede trupele şi începe să tragă imediat în ceea ce vede. Cei care nu te văd nu atacă şi nu există o coordonare inteligentă a atacului sau defensivei AI-ului, în adâncimea dispozitivului acestuia. Confruntările sunt declanşate de vizibilitate şi se desfăşoară numai în funcţie de vizibilitate. Atacurile elementelor inamice care nu te văd sunt fie întâmplătoare, fie scriptate.

A, dar Sudden Strike 3? Hm, păi, aceeaşi Mărie cu o pălărie nouă de grafică accelerată 3D, pentru prima oară de la lansarea seriei. Interfaţa este uşor simplificată, zoom-ul minim este la altitudine prea mare, consumul de resurse excesiv indică optimizarea deficitară a resurselor de grafică, procesare şi memorie. Pathfinding-ul este deplorabil, te poţi trezi că rămâi fără tancuri în plin atac, pentru că nu şi-au găsit drumul către aria de conflict. În rest, Sudden Strike rămâne aceeaşi deplorabilă tentativă RTS de a acoperi un câmp tactic de luptă real, pe care încearcă să-l facă la fel de distractiv şi atrăgător ca un AOE sau un Starcraft. Nici o şansă...



Moment în care spui „Nimic special"



Merita să arate aşa, dar nu le-a ieşit

■ **Marius Ghinea**

Gen RTS **Producător** Fireglow Games **Distribuitor** CDV **Procesor** PIV 2,8 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** minimum 128 MB **ON-LINE** www.suddenstrike.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	7
Multiplayer	9
Storyline	–
Impresie	7

7,8

Lopata şi Koszmoszul

Ce au în comun Atilla, Spielberg, NASA şi un poliedru regulat? Vă daţi bătuţi? Răspunsul este, logic, The Dig, un adventure genial făurit în uzinele Lucas. Pe care îl joc cu mare plăcere de trei sau patru ori pe an. Cele câteva zile pe care le petrec în The Dig, călare pe lopată, sunt singurele momente în care consider memoria scurtă o adevărată binecuvântare pentru că îmi permite să redescopăr de fiecare dată un adventure pur şi simplu genial.





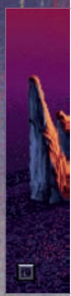
Evanghelia după Luca(s)

Chiar dacă nu l-aţi jucat, sunt sigur că aţi auzit de el până acum. The Dig este cunoscut mai ales prin asocierea sa cu Steven Spielberg şi Orson Scott Card (tătuca lui Ender şi omul responsabil cu înjurăturile pirattereşti din primul Monkey Island). So, The Dig este Acel quest point'n'click bazat pe un Scenariu de Steven Spielberg.



Scenariul „apocaliptico-brucewillisian", în care un asteroid gigantic ameninţă Terra, pare absolut banal. Pe scurt, asteroidul ucigaş atârnă deasupra Terrei ca proverbialul drob de sare într-un moment cât se poate de prost pentru sărmanii americani aflaţi în pline alegeri. NASA încropeşte în grabă un echipaj pestriţ (Maggie, o jurnalistă cu atitudine, Brink, un arheolog foarte plin de sine, şi doi indivizi care dispar repede din peisaj) condus de căpitanul Boston Low („interpretat" de Robert Patrik – T1000... anyone? – şi „jucat" de noi) şi o pune de o misiune rapidă al cărei scop este să ciopârţească asteroidul (mulţumim lui Einstein pentru fisiune) şi să elimine astfel ameninţarea. Senzaţia de „been there, done that" dispare atunci când, după un puzzle şi o metamorfoză impresionantă a unui triunghi în pătrat, bolovanul se transformă într-o mândreţe de navă spaţială dodecaedrică, iar cei trei nefericiţi sunt transportaţi instantaneu într-o galaxie complet străină. Abandonaţi pe o planetă părăsită, înarmaţi cu o lopată şi multă răbdare, îmboldiţi de stafia unei rase dispărute, cei trei naufragiaţi (ajutaţi bineînţeles de o Lopată omniprezentă şi omniscientă şi de naufragiatul social din spatele monitorului) încearcă cu disperare să-şi găsească drumul către casă.





Să-mi sapi bătrân gropar ceva

După primul contact cu lumea „stearpă" din The Dig, fanii Lucas (inclusiv eu) au ridicat puţin din sprânceană. The Dig este un joc serios. Chiar prea serios pentru gusturile celor obişnuiţi cu stilul poznaş al lucaşilor. Glumiţele sunt puţine, foarte subtile şi sunt extrem de bine ascunse. Mda, se vede că nu e de glumit cu xenoarheologia. O altă „ciudăţenie" o constituie puzzle-urile. Sărim peste faptul că, deşi logice în marea majoritate, sunt infernal de grele, problemele întâmpinate de comandantul Boston Low (şi atmosfera jocului în general) nu pot fi încadrate chiar în „stilul Lucas" şi mi-au adus aminte mai degrabă de Myst. Între noi fie vorba, până la The Dig nu m-am dat niciodată în vânt după genul de adventure-uri centrate mai mult pe explorare şi mai puţin pe dialog, de inspiraţie „mystică". În fine, nici acum nu simt o dragoste neţărmurită faţă de ele, dar mulţumită lucaşilor le privesc cu mai multă indulgenţă şi, dacă n-ar exista blestematul ăla de first person, le-aş juca cu cea mai mare plăcere. Ca să revenim, The Dig nu e recomandat în niciun caz începătorilor. Back in the days, pre când mintea mi-era

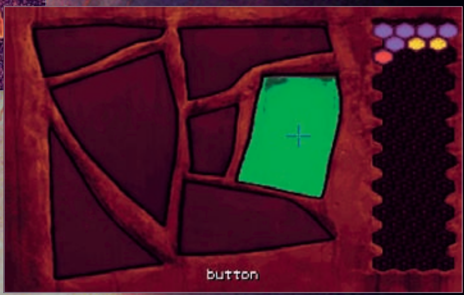
proaspătă şi „the Logic was strong in me”, a durat vreo săptămână până i-am dat de cap. O săptămână de munci titanice şi câteva ocheade aruncate unui walkthrough publicat în Game Over. Într-un final l-am biruit şi, uitându-mă înapoi, pot spune că a meritat fiecare firicel de păr smuls, fiecare urmă de dinţi lăsată pe un şoarec ghinionist.













The Big

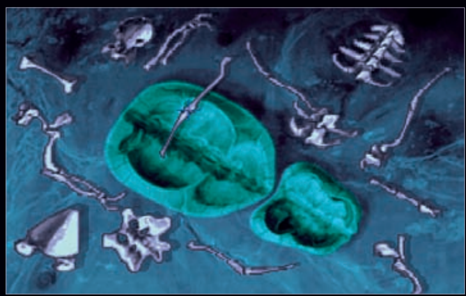
Ca o paranteză, The Dig a fost în pericol să apară la rubrica RIP, dar Dumnezeul questerilor s-a milostivit de el şi l-a ajutat să răzbească. Producţia a început în 1989 (prima şedinţă de design a avut loc exact în ziua cutremurului din San Francisco, eveniment care i-a determinat pe fani să vorbească despre un aşa zis „The Dig curse”), şi până la finalizare (şase ani mai târziu), jocul a trecut prin mâinile dibace a patru echipe, fiind în pericol să fie anulat la fiecare „tranziţie”. Slavă Domnului că lucaşii erau ceva mai curajoşi în acele vremuri, nu şi-au pierdut cumpătul şi l-au lăsat pe micuţ să trăiască.

Dacă n-aş fi un fan înrăit al seriei Monkey Island, aş spune că The Dig este cel mai bun adventure făcut vreodată. Mai mult ca sigur că Marius Ghinea, un mare admirator al Syberiei lui Sokal, o să-mi arunce nervos anatema în curte, dar consider că The Dig merită să beau bere de Azuga îndoită cu verde de Paris şi să chelesc prematur ca urmare a afuriseniei mariusiene. Deci, după Monkey Island, The Dig este cel mai bun adventure făcut vreodată. Da, sunt subiectiv. Now release the hounds, bastards!!!! Şi fiţi cu ochii pe lopată!

■

cioLAN





Gen	Adventure
Data apariţiei	1995
Producător	LucasArts
Distribuitor	LucasArts

SCAVENGER

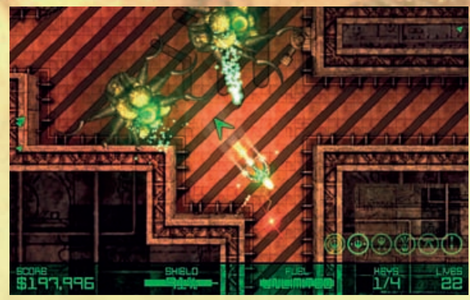
Luminițe, scânteioare și mult PEW PEW!

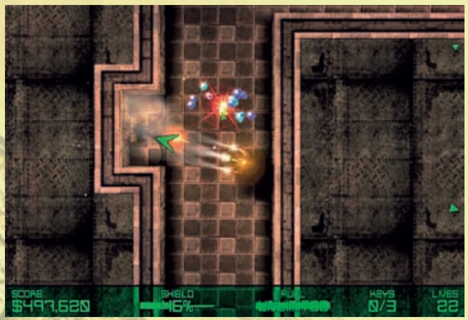
La început a făcut Dumnezeu cerul și pământul. Și pământul era netocmit și gol. Întuneric era deasupra adâncului și Duhul lui Dumnezeu Se purta pe deasupra apelor. Și a zis Dumnezeu: „Să fie lumină!". Și a fost lumină. Și a văzut Dumnezeu că este bună lumina și a despărțit Dumnezeu lumina de întuneric. Cam așa și cu ceea ce cunoaștem noi acum sub termenul de calculatoare. La început s-au făcut sistemul binar și monitoarele monocrom. Și pac, au apărut circuitul integrat, imprimantele cu ace și răcirea prin suflători ce lucrau în schimburi. Și a văzut Omul că este bun calculatorul și a despărțit munca de plăcere. Cum? Simplu. Un tocilar speriat de lumina directă a soarelui a făcut un joc pentru calculator. Un exemplu concret este Spacewar!, un joc creat de doi studenți americani în care fiecare încerca să îl trosnească pe celălalt. Și așa a apărut primul joc indie. Începutul a fost greu, dar hei, chiar și Dumnezeu a fost surprins când lumina apărută așa tam-nesam a fost un succes de proporții. În zilele noastre sunt mulți cei care sunt deștepți, dar nebăgați în seamă de firmele mari producătoare de jocuri. Așa că se pun pe treabă în dormitor și nu se lasă decât după ce în trei zile reușesc să recreeze Tetrisul și să reinventeze roata. Realizate cu bugete practic inexistente, jocurile indie nu scutură din temelii fundația actuală a jocurilor comercializate, dar ne arată că se poate face ceva și fără directori executivi, PR managers sau mai știu eu ce alte lipitori inutile ale procesului de creație.

Este doar o misiune de rutină...

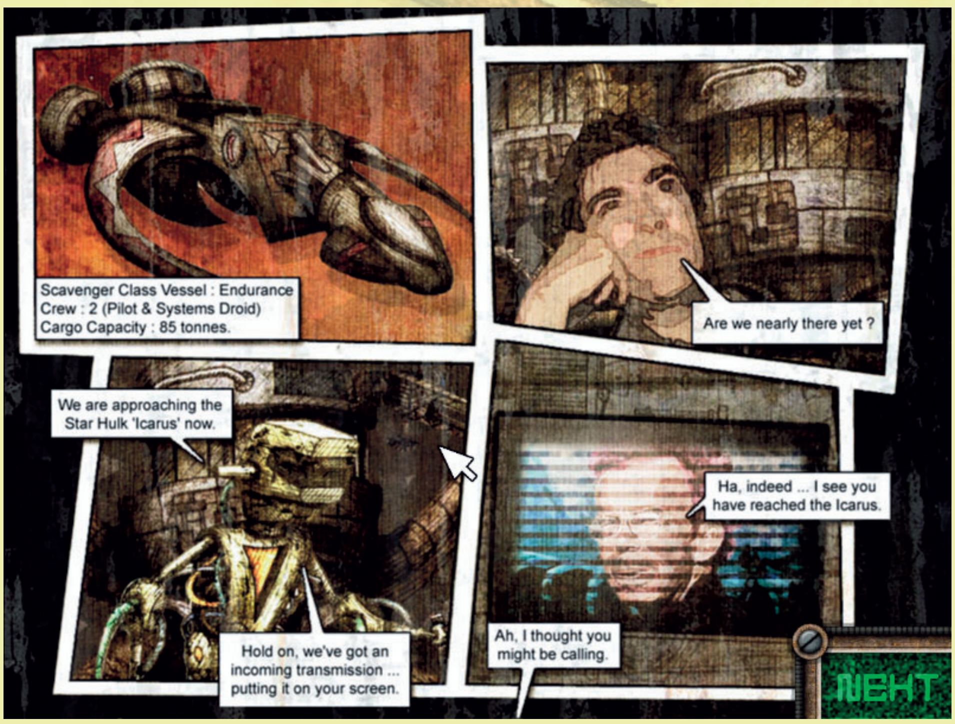
Creat de creierul din spatele companiei numite Pi Eye, Scavenger este ceea ce îți trebuie dacă nu ai decât cinci minute să te joci și pe care să îl poți lăsa liniștit în fundal când intră șeful în birou. Nu este un office game, dar este predestinat destinderii în pauza dintre două rapoarte sau între tema la mate și cea la română.

Cu o poveste prostuță, care nu contează decât pentru a crea o legătură între niveluri, Scavenger te suie într-o navă cu care te apuci să hălăduiești printre niște coridoare în ale căror colțuri găsești tot felul de pietre prețioase. Așa începe jocul. Cu o misiune de rutină. Dar brusc realizezi că aceste simple coridoare sunt infestate cu extratereștri, mine și tot felul de capcane murdare. Și te pui pe pușcat. Și tragi, și tragi, și tragi... și ei mor, și mor, și mor... și tu nu te plictisești, pentru că deși pare monoton, jocul este variat atât ca arme, design de nivel, cât și ca monstruleți. Un joc destul de complex având în vedere că este creat de un singur om.





Adevărata provocare vine din controlul navei. Deși se poate propulsa liniștit printr-un clic de mouse, distracția vine când controlezi reactoarele de pe fiecare parte a navei simultan pentru a realiza adevărate giumbușlucuri aeriene. Lucru ce contează atât ca feeling, cât și la scorul de după fiecare nivel.



Se simte la buzunar

Deși jocul este indie, iar majoritatea acestora sunt gratuite, Scavenger trebuie cumpărat pentru a putea juca varianta sa completă. Și nu costă 5 lei, la care să renunți în schimbul unei Fanta la 2 litri, ci 20 de unități ale monedei verzi americanski. Dar pentru cei care consideră că cei 20 de marafeți justifică joaca liniștită în birourile patriei, jocul este o bijuterie plină de culori și de distracție.

■ **Koniec**

- **Gen:** Arcade
- **Producător:** Pi Eye
- **ON-LINE:** www.pieyegames.com



Adventure Game Studio

Ți-ai dorit vreodată să faci jocuri Adventure, dar nu ai avut abilitățile de programator necesare? Ei bine, atunci AGS este exact ce ai tu nevoie.

Ce este AGS?

Adventure Game Studio, cunoscut şi ca AGS, este un engine creat de un tip pe nume Chris Jones, care a luat în propriile mâini responsabilitatea de a readuce la viață jocurile adventure de mult uitate. A reuşit? Rămâne de văzut.

Engine-ul propriu-zis este, la prima vedere, ca orice level editor antic. Cu ce este diferit? Ei bine, una din diferențe ar putea fi faptul că NU modifică jocuri existente, ci îți permite să începi unul de la zero. Da, poți să reciteşti fraza anterioară de o sută de ori, tot aşa va fi. Practic, începând de la nişte desene făcute într-un program cum ar fi Paint sau Photoshop, se poate ajunge la un joc identic cu The Curse of Monkey Island sau primele două jocuri din seria Broken Sword. Programul îți permite să alegi între rezoluțiile 320x200, 320x240, 640x400, 640x480 sau 800x600. De asemenea, poți alege detaliul culorilor începând de la 8 biți până la 32 biți.

Nu vă lăsați înşelați, engine-ul nu este folosit exclusiv pentru jocuri adventure point and click, puteți crea jocuri de genul Flashback sau Out of This World, chiar şi fighting games, doar că necesită mai multă muncă. Practic orice gen de joc 2D poate fi creat folosind AGS.



Este necesar AGS pentru a juca jocuri create în el?

Răspuns simplu: nu. Tot ce este necesar pentru a rula un joc făcut în AGS veți găsi în dosarul Compiled care este făcut automat de AGS pentru fiecare joc atunci când începeți un proiect nou. Nimeni nu poate modifica un joc făcut în AGS, aşadar jocul dumneavoastră este un joc complet şi nu un simplu mod.

Cum îmi fac jocurile cunoscute şi cât costă?

Aşa este, am uitat să menționez că programul este FREEWARE! Astfel, orice joc creat în el poate fi scos la vânzare fără acordul lui Chris Jones. Dar majoritatea comunității AGS creează jocuri gratuite, pentru a auzi opinia întregii comunități de fanatici adventure. Site-ul este www.adventuregamestudio.co.uk, acolo puteți întâlni mulți AGSeri şi puteți download-a sute de jocuri adventure gratuite, printre care se află şi multe jocuri care par ca şi când ar fi făcute de firme de gaming, când de fapt sunt făcute de una, poate două persoane. Puteți găsi acolo şi diferite jocuri comerciale, cum ar fi seria Blackwell sau The Adventures of Fat Man.

Sună interesant, dar unde e dovada?

Ben „Yahtzee" Croshaw, un reviewer australian al revistei The Escapist, s-a decis să îşi încerce norocul în lumea AGS. Şi deşi primele sale jocuri te tentau să le trimiți în Recycle Bin după doar 5 minute de joc, în 2003 norocul lui s-a schimbat. 5 Days A Stranger, primul joc din cvadrilogia DeFoe, a primit toate premiile AGS posibile, de la poveste până la gameplay. Jocul nu are voice acting, dar are o poveste interesantă şi o grafică clasică, cu multe animații bine făcute şi cu multe puzzle-uri de dificultate medie. Jocul categoric merită jucat de către fanaticii adventure.

Următorul pas al seriei este 7 Days A Skeptic, un joc cu o temă mai SF decât primul, probabil pentru că acțiunea se desfăşoară pe o navă spațială. Acum joci rolul unui psihiatru şi aparent Yahtzee e un mare fan Jason, pentru că acest joc îți dă impresia că te afli în filmul Jason-X.

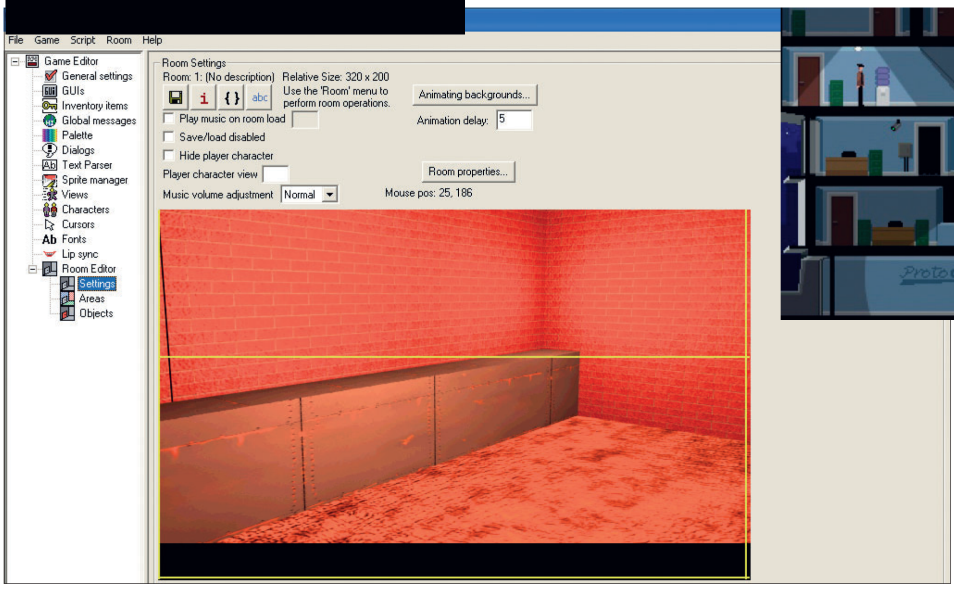
Trilby's Notes este al treilea din serie, în care jucătorul continuă aventurile lui Trilby, de data aceasta într-un hotel. Acest joc este preferatul meu, probabil pentru că îmi aminteşte foarte mult de seria Silent Hill. Veți juca şi cu alte personaje pe parcursul acestui joc, în nişte amintiri care au la final câte o crimă oribilă. Celor care adoră o poveste care să le dea fiori şi cărora le place grafica jocurilor anterioare le recomand cu căldură să îl joace pe acesta.

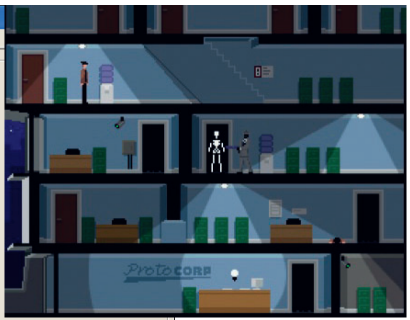
6 Days A Sacrifice, ultimul din serie, la început nu pare aşa de atrăgător, dar înspre finalul jocului povestea te izbeşte ca o cărămidă căzută dintr-un şantier de construcții şi descoperi nişte întorsături de situație cel puțin neaşteptate.

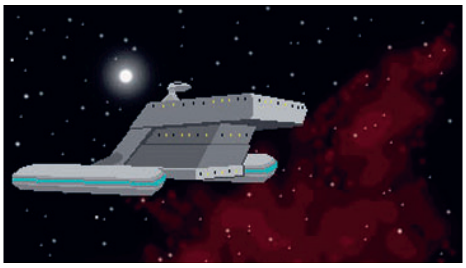
Revista LEVEL va include pe DVD programul şi aceste 4 jocuri enumerate mai sus, alături de un spin-off creat tot de către Yahtzee numit „Trilby : The Art Of Theft", un joc de gen „stealth" creat tot, desigur, în AGS.

Dacă jocurile Day of The Tentacle, Sam & Max Hit The Road şi toate celelalte de acest gen îți trezesc amintiri plăcute, atunci nu rata această ocazie. Toate cele bune şi sper să ne întâlnim pe forum.

Mykayel







Earth 2160





După Spellforce 2, ne-am gândit să continuăm un pic maratonul RTS-urilor cu ultimul joc al unei serii oferite de către LEVEL, Earth 2140 şi ulterior Earth 2150. La fel ca şi celelalte două jocuri, Earth 2160 este o strategie destul de clasică, cu o poveste normală, dar cu o grafică deosebită. Din punctul meu de vedere, designul unităţilor şi al clădirilor nu a dezamăgit nici de data aceasta, ţinând cont de Earth 2150, care pentru vremea sa a fost de-a dreptul ieşit din comun. Povestea jocului se învârte în jurul a trei corporaţii mari, Eurasian Dinasty, Lunar Corporation şi United Civilized States, care luptă pentru dominaţie, de data aceasta în principal pe Marte. La un moment dat, vor mai apărea şi nişte extratereştri care vor complica lucrurile. Fiecare facţiune are stilul ei foarte personal de a crea unităţi, de a le susţine prin resurse şi de a le folosi pe câmpul de luptă, lucru care se va observa destul de evident pe parcursul celor patru campanii. Diversitatea este relativă, în limitele pe care un RTS clasic o poate oferi. Elemente originale nu prea veţi găsi, însă aceasta reprezintă un avantaj pentru împătimiţii acestui gen de joc. Aşadar, dacă v-a plăcut Earth 2150 sau alte RTS-uri mai vechi gen Command and Conquer, Total Anihilation, Starcraft, Dark Reign sau Ground Control, atunci cu siguranţă veţi fi prinşi şi de Earth 2160. Atenţie totuşi la cerinţele de sistem! Ah, şi ar merita spus că producer-ul acestui joc a fost o româncă, pe nume Alexandra Constandache.

- **Procesor** 1,8 MHz
- **Memorie** 512 MB RAM
- **Placă grafică:** DirectX 9.0c, GeForce 6xxx
- **ON-LINE** www.earth2160.com

Serialul este inscripţionat pe suprafaţa DVD-ului.



UFO: Alien Invasion

Un joc pe care îl urmărim de multă vreme, UFO: Alien Invasion este inspirat de celebra serie UFO, însă este un proiect independent. Este realizat pe engine-ul de Quake 2, adică full 3D şi putem spune că am fost surprinşi de ultima versiune. Din acest motiv a ajuns şi pe DVD-ul LEVEL, în secţiunea Extra. Vi-l recomandăm cu entuziasm, mai ales că este credem singurul proiect independent atât de voluminos dintre toate cele care au încercat să imite producţia originală a celor de la Microprose. Cerinţele de sistem par decente, adică oarecum similare cu cele ale lui Quake 2 (1997).

- ON-LINE ufoai.sourceforge.net

9Dragons

Pentru împătimiţii de jocuri online, 9Dragons este un joc oferit gratis, care se poate juca la fel de gratis pe internet. Este un MMORPG cu tema arte marţiale, care se pare că a prins destul de bine la public. De asemenea, jocul oferă o serie de avantaje dacă dispuneţi de aşa-numitele Acclaim Coins, un fel de valută in-game. Dacă veţi dori aşa ceva, puteţi găsi pe shop.computergames.ro.

- ON-LINE 9dragons.acclaim.com



File de Poveste

The Last Kiss

Dacă voi ne vreți, noi NU vă vrem

Personaj: Tracika
Server: Ravenholdt
Ghilda: <The Last Kiss>

Aceasta este o anti-prezentare a unei anti-ghilde. Ar fi indicat să nu citiți rândurile care urmează, fiindcă, pe bune, NU avem nevoie de membri noi. Să vă explic de ce: suntem putred de bogați, ne simțim teribil de bine împreună, în cercul nostru închis cu lacăte mari, ne ajutăm unul pe altul în mod exclusiv și credem cu tărie că toți ceilalți jucători de pe server sunt n00bi. Fiecare dintre noi, și cu atât mai mult marile doamne ale ghildei, cele mai vestite asasine întâlnite vreodată în Outlands, are în spate o lungă experiență WoW. Fiecare a avut momentele sale de renunțare la viață, când un raid era mai important decât serviciul, nevasta, copiii. Fiecare a avut momentele sale de renunțare la WoW, când pur și simplu nu mai mergea afacerea, iar miile de epix-uri își pierduseră complet fascinația. Până când, într-o zi oarecare, am avut o epifanie: WoW trebuie jucat NUMAI DACĂ ÎȚI FACE PLĂCERE. Nu pentru epix-uri, nu pentru raid-uri, nu pentru a avea o a doua slujbă și un nou set de șefi, nu pentru a te da mare, nu pentru a face orice pentru un pumn de gold în plus - ci strict pentru plăcere, liberă de nervi sau obligații, fără frica de a întârzia la raid și fără frustrarea de a fi pierdut la roll vreun epix.

Așa s-a format The Last Kiss. Este o ghildă compusă aproape exclusiv din români, prieteni buni și în „partea cealaltă". Suntem cu toții oameni mari care se aruncă în WoW după câte o zi stresantă de lucru, căutând plăcere pură și neîntinată de niciun fel de obligații și frustrări, care să atenueze stresul zilei. Nu avem niciun alt scop – considerăm sesiunile de WoW ca alternative excelente la seratele în oraș, care nu se pot întâmpla decât în weekend. Avem tendințe extreme de ganking și PvP. Nu facem raiding deloc. Ocazional gustăm câte un RolePlay, aproape întotdeauna de război, în sensul că de obicei implică măcar vreo doi, trei „Alliance scum" făcuți friptură. Ne place PvP-ul pentru că este incomparabil mai dinamic decât PvE-ul și implică responsabilități și obligații de maxim jumătate de oră. Nimic nu ne poate deranja din plăcerea de a juca și nimic nu ne poate enerva. Suntem conștienți că tocmai această filosofie face din ghilda noastră o comunitate extraordinară, motiv pentru care intenționăm să o ținem cât mai pură. Așadar, politica noastră de recrutare este închisă, cu mici excepții.

Nu spunem nu unui om extraordinar. Dar acel om trebuie să fie matur, să alerge după divertisment și relaxare în detrimentul epix-urilor și al uberness-ului, să respecte și să urmeze regulile RPPVP ale serverului, să fie de gașcă, așa ca noi. Nu putem promite decât seri de râs și mișto-uri duse la extrem, precum și provocări PvP masive pentru că nu i se va scuza să nu atace un Alliance de level 70, chiar dacă el însuși este level 20 (cu ajutorul prietenilor, putem chiar garanta o rată de succes trecută de 70%). Noi suntem o echipă, or, așa cum spune americanul, There is no I in Team, deci este esențial ca potențialul candidat să se potrivească cel puțin în procent de 98% cu modul nostru de a fi. Pentru că motivul ascuns în toată această poveste este că, într-adevăr, căutăm oameni ca noi, prieteni – nu numai în WoW.

■ **Tracika**

Vă reamintim că așteptăm e-mail-urile voastre pe adresa wow@level.ro (specificați în subiect că e pentru File de Poveste) cu un text care să conțină în primul rând numele personajului vostru și serverul pe care jucați, ghilda din care faceți parte și câți alți români sunt în ghildă. Restul textului este alegerea voastră. Poate reprezenta o experiență în particular relativ la WoW sau poate fi pur și simplu ceea ce simțiți când jucați. Poate fi un text de reclamă la adresa ghildei din care faceți parte sau descrierea unui party reușit în Black Moras. Unul-două screenshot-uri sunt necesare pentru a da și o formă grafică experienței voastre. Regulile de scriere sunt foarte simple – textul trebuie să fie scris cu diacritice, simplu, fără imagini integrate, preferabil în format .doc sau .txt. Screenshot-urile trebuie să aibă rezoluția minimă de 800x600, de calitate cât mai bună posibil și cu format la alegere (.jpg, .bmp sau .png). Numărul maxim de caractere cu spații este de 3500.

Pagină realizată cu sprijinul Gameshop.ro

Samsung SyncMaster 2493HM

Vezi detaliile?

Dimensiunile mari nu mai sunt de mult o modă, acum sunt o necesitate şi se aplică în din ce în ce mai multe locuri. În cazul de faţă, avem de-a face cu un monitor TFT de 24 de ţoli. Ce-i drept, este o adevărată plăcere să admiri lumea digitală printr-o asemenea fereastră. În ceea ce priveşte rezoluţia nativă, nu sunt prea multe cuvinte de zis. Valorile vorbesc singure, 1920 x 1200, ceea ce înseamnă full HD. Cu asemenea calităţi, ar fi fost chiar puţin ciudat dacă în afară de conectica video standard nu ar fi fost şi altceva în plus. De aceea, pe lângă conectorul D-sub şi DVI, îl avem la îndemână şi pe cel HDMI. Conectarea unui player Blu-ray sau a unei console de ultimă generaţie devine o banalitate. Pentru cei mai puţin pretenţioşi în ceea ce priveşte calitatea audio, Samsung 2493HM dispune şi de un sistem audio stereo propriu încorporat. Valoarea declarată în ceea ce priveşte timpul de răspuns este de 5 ms şi unghiurile de vizibilitate sunt de 160 de grade atât pe orizontală, cât şi pe verticală.

Foarte importantă pentru o imagine foarte reuşită este şi raţia contrastului, care în cazul acestui monitor este încadrată în raportul de 10000:1.

Melomanii sau jucătorii înrăiţi ori pur şi simplu graficienii vor fi încântaţi de performanţele sale.



OFERTANT: Deck Computers International
TELEFON: 021-434.34.00
PREŢ: 1999 Lei

Logitech Harmony One Advanced Universal Remote

Butoane universale

Nu e prima „năzbâtie" a celor de la Logitech în ceea ce priveşte acest concept. De-a lungul vremii, au mai avut de-a face cu astfel de jucării universale şi cu fiecare model în parte au dezvoltat şi mai mult această unealtă. Logitech Harmony One este cel mai recent dispozitiv care vă poate oferi controlul asupra tuturor electronicelor din locuinţă, în special asupra celor ce ţin de divertismentul personal. La fel ca şi în cazul modelelor precedente, operaţiunile de care este capabilă sunt asemănătoare. Practic, poţi să scapi de toate telecomenzile de la TV, DVD player, sistem audio, video recorder etc., şi să o foloseşti doar pe aceasta. Configurarea acestei telecomenzi universale se face simplu, conectând-o la unul din porturile USB ale PC-ului. Automat, toate informaţiile despre aparatura proprie sunt descărcate de pe internet şi în câteva minute este complet funcţională. Ceea ce îmi place la nebunie este organizarea lucrurilor pe evenimente. De exemplu, vreau să urmăresc un film de pe DVD, apăs un simplu buton şi automat este pornit televizorul, se comută pe intrarea video auxiliară, evident se activează DVD playerul şi... se porneşte instalaţia audio. Ordinea desfăşurării acţiunilor poate fi modificată, însă această valoare default chiar m-a uimit.

Harmony One vine cu un nou concept şi în ceea ce priveşte ergonomia. Deşi pare o telecomandă destul de masivă şi mare, practic utilizarea ei este foarte simplă. Dimensiunile generoase ale butoanelor împreună cu spaţierea generoasă dintre acestea fac ca această telecomandă să fie simplu de folosit chiar şi fără să vă luaţi privirea de la ecran. Have „phun"!

OFERTANT: Partenerii Logitech
PREŢ: 855 Lei



Steelseries Ikari Laser

Experienţa îşi arată valoarea



Cei de la Steelseries îşi iau foarte în serios treaba şi de fiecare dată tind să ne uimească cu produse din ce în ce mai sofisticate pentru gamerii profesionişti. Cel mai recent mouse destinat acestora este lansat sub denumirea Ikari şi, de această dată, este complet personalizabil atât în ceea ce priveşte macro-urile programabile, cât şi ajustarea senzorului laser. În funcţie de tipul de joc pe care îl preferaţi, acest mouse poate ţine minte exact opţiunile personale, fără a mai fi nevoie să instalaţi unele aplicaţii proprietare. Aceleaşi condiţii şi reglaje se respectă chiar şi atunci când îl folosiţi în cadrul unor competiţii, dar în combinaţie cu alte PC-uri. Ikari Laser este special conceput pentru dreptaci sau stângaci, pentru un plus de confort şi acurateţe în mişcări. Spre deosebire de alţi competitori, numărul de DPI ai senzorului din acest mouse poate fi reglat din 1 în 1 astfel încât fiecare persoană să îşi creeze un profil în funcţie de performanţele personale. Aceste informaţii pot fi afişate pe un mic display poziţionat pe spatele mouse-ului.

OFERTANT: Top Quality Computers
TELEFON: 021-2331163
PREŢ: 300 Lei

Samsung 8" Photo Frame SPF-83V

Amintiri pe o foaie de... sticlă



Ai o grămadă de fotografii la care ţii foarte mult, însă nu le poţi înşira pe toate prin casă? În acest caz, „aruncă-le" pe un card de memorie şi afişează-le frumos şi ordonat pe o astfel de ramă digitală. Nu este nimic ieşit din comun cu astfel de device-uri. Samsung, ca mare producător de panouri LCD, nu a rezistat foarte mult tentaţiei, aşa că a lansat un astfel de produs. Spre deosebire de modelele concurenţei, Samsung SPF-83V dispune de o memorie internă de 64 MB, 2 porturi USB, un card reader cu suport pentru o grămadă de formate de carduri de memorie şi un modul wireless 802.11g. În acest fel, puteţi să actualizaţi conţinutul memoriei interne sau externe cu materiale audio/video proaspete direct de pe PC.

Rezoluţia nativă a ecranului este de doar 800 x 600, însă este suficientă pentru a vă afişa momentele plăcute petrecute în familie sau cu prietenii.

OFERTANT: Deck Computers International
TELEFON: 021-434.34.00
PREŢ: 945 Lei

Leadtek WinFast DTV2000 H

Un upgrade spre perfecţiune





Recunosc, sunt adeptul TV tunerelor din PC şi e adevărat că din când în când mai urmăresc programele TV direct pe PC. Îmi este mult mai comod să urmăresc într-o mică fereastră un anumit program TV şi să navighez pe internet în acelaşi timp fără să îmi mut privirea din monitor. De multe ori, am avut probleme cu acest scenariu deoarece semnalul TV mai face figuri şi anumite canale se recepţionează destul de rău, aşa că am vrut să remediez cumva acest lucru. În unele oraşe se recepţionează semnal TV emis digital, unde calitatea imaginii şi a sunetului este mult mai bună. Din păcate, numărul de canale în acest format este foarte redus aşa că mă văd nevoit să folosesc un tuner TV hibrid.

Leadtek WinFast DTV2000 H este o soluţie perfectă pentru această problemă şi oferă o calitate foarte bună la recepţie fie că e vorba de TV sau radio. După cum ne-am obişnuit, avem aceeaşi interfaţă grafică destul de user friendly după părerea mea şi nici nu consumă foarte multe resurse ale PC-ului. Nici înregistrările nu sunt uitate, astfel că avem posibilitatea de a ne salva secvenţele în diverse formate: MPEG 1, 2 sau 4. Cine dispune de Windows Vista Media Center are garantată compatibilitatea cu acest model şi îi poate folosi performanţele la maximum.

OFERTANT: PCcenter.ro
TELEFON: 021-316.82.00
PREŢ: 189 Lei



Leadtek WinFast iCAM 100 M

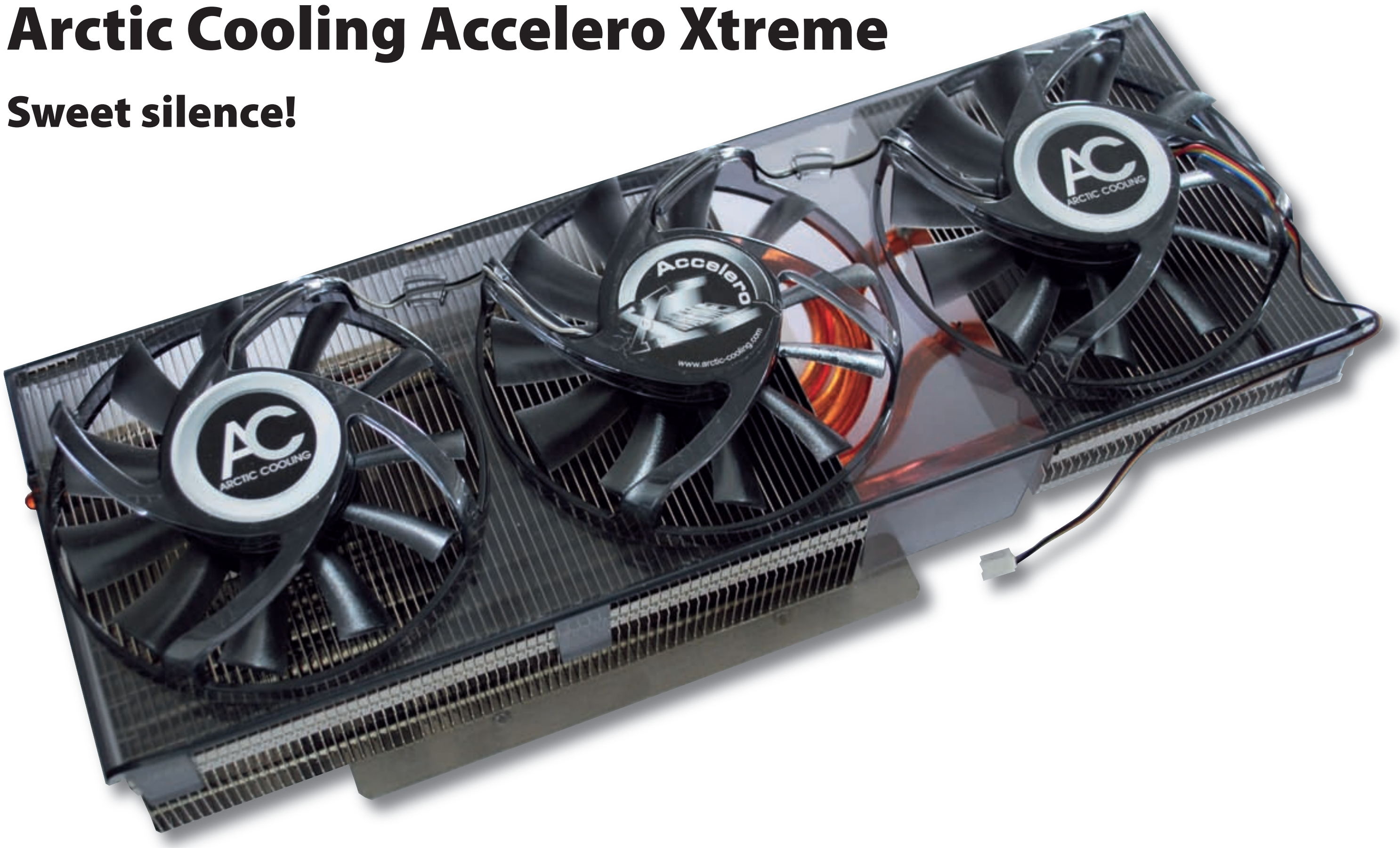
Fă-te cunoscut

Orice am face şi oriunde am trăi, comunicarea face parte din viaţa noastră. La ora actuală, există nenumărate modalităţi de a ţine legătura cu cineva drag şi asta numai datorită evoluţiei tehnologiei. Nici comunicarea în imagini nu este ignorată, aşa că pentru o imagine mai clară şi un sunet mai bun, cei de la Leadtek ne prezintă acest iCAM. Imaginile oferite sunt de o calitate foarte bună datorită senzorului optic de 2 megapixeli, ajutat foarte mult şi de cele 6 leduri ce vă luminează „viaţa" atunci când vă aflaţi într-o locaţie cu o lumină mai slabă. Pentru o conversaţie mai uşoară, webcam-ul are inclus şi un microfon extrem de sensibil pentru a „asculta" mai uşor vorbele celui din faţa sa. WinFast iCAM 100 M este livrat şi cu o serie de aplicaţii ce permit o prelucrare şi o conversie mai facilă a clipurilor personale pentru a fi stocate mai simplu pe diverse dispozitive mobile sau publicate mai uşor pe internet.

OFERTANT: PCcenter.ro
TELEFON: 021-316.82.00
PREŢ: 65 Lei

Arctic Cooling Accelero Xtreme

Sweet silence!



Ştiu că e prea devreme, însă lucrurile deştepte trebuie făcute din timp. Nu peste mult timp, vor venit lunile de vară, cu temperaturile lor din ce în ce mai ridicate şi cu grămada de probleme legate de ele. PC-urile au cel mai mult de suferit din această cauză şi ar fi cazul să facem ceva în această privinţă.

Artic Cooling, unul dintre cei mai cunoscuţi producători de componente de răcire pentru PC-uri, a lansat pe piaţă un nou sistem de răcire pentru plăcile video ATI şi NVIDIA din seriile HD2900, respectiv 8800.

Imensul cooler, dacă poate fi numit aşa, are în componenţă nu mai puţin de 5 heatpipe-uri şi 3 ventilatoare de 80 de mm ce vor atinge maximum 2000 de rotaţii pe minut. În ciuda dimensiunilor sale, acest cooler a fost gândit şi optimizat în aşa fel încât să aibă un flux de aer foarte bun şi să disipe cât mai rapid căldura emanată de plăcile grafice mai mult sau mai puţin overclock-ate. În ciuda aspectului său mai puţin „prietenos", acest tip de cooler este extrem de eficient şi enervant de silenţios. Spre deosebire de sistemele de răcire oferite standard de producătorii de plăci grafice, cu Arctic Cooling Accelero Xtreme se menţine o temperatură mai scăzută a chipset-ului grafic cu aproximativ 20 de grade chiar şi în full load, şi, culmea, un nivel al zgomotului mai scăzut cu aproximativ 10 db. Ca cifră poate nu vă spune mare lucru, însă pentru cei care tind spre un PC silenţios este ca un fel de mană cerească. Montarea acestui cooler nu este foarte complicată, kit-ul fiind însoţit de instrucţiuni foarte precise. Totuşi, pentru a vă bucura de performanţele acestuia trebuie să luaţi în seamă câteva aspecte: din pricina dimensiunilor sale trebuie să vă asiguraţi că dispuneţi de o carcasă ceva mai încăpătoare şi destul de aerisită. Dacă până acum o placă video din generaţia 8800 vă ocupa cam două sloturi PCI de pe placa de bază, cu acest sistem de răcire veţi renunţa chiar la trei. În orice caz, pentru un sistem performant şi foarte silenţios, orice „sacrificiu" merită făcut.

PARTENERII ARCTIC COOLING
PREŢ: N/A

Netgear Zetera Storage Central SC101

Protejat sau... ba?

De multe ori se întâmplă ca în cele mai neinspirate momente să fim traşi de mânecuţă de către sistemul de operare pe motiv că spaţiul de stocare de pe hard diskul sistemului a cam intrat la apă. Cu ajutorul celor de la Netgear, avem la dispoziţie acest device care are rolul de a proteja şi stoca fişierele personale mai mult sau mai puţin vitale pe alte HDD-uri decât cele ale PC-ului. Device-ul poate fi accesat prin reţea şi are o capacitate de stocare, ei bine, de… cât ne dorim noi. Netgear Storage Central SC101 se achiziţionează fără hard diskuri, acest lucru oferindu-ne libertatea de alegere a modelului şi a capacităţii de stocare în funcţie de bugetul disponibil la acel moment. Dispozitivul poate adăposti unul sau două HDD-uri în acelaşi timp. În mod dual, se poate opta fie pentru extinderea capacităţii de stocare, fie pentru realizarea unei „oglinzi" a conţinutului primului hard disk pentru un grad mai ridicat de siguranţă.

OFERTANT: Tornado Sistems
TELEFON: 021-206.77.77
PREŢ: N/A



■ **BogdanS**

Teac MP-4000

Eu unul am văzut, cum, de-a lungul timpului, playerele media, analogice sau digitale, s-au făcut tot mai mici şi mai uşoare. Recent, iriver şi Apple au reuşit performanţe formidabile în a oferi un ecran suficient de mare, cu un acces comod şi ergonomic la comenzi, pe dispozitive tot mai mici şi mai uşoare. Mulţi le-au urmat/copiat exemplul, cu un succes care ne este de folos, nouă utilizatorilor. Teac, în schimb, pare a adopta linia unei originalităţi care ar fi lăudabile, dacă noul lor MP-4000 nu ar fi mai mare şi mai greu decât permite progresul tehnologic în ziua de azi, mai ales pentru un player media digital portabil care are numai 1 GB de memorie – cel puţin în varianta venită la test. E adevărat, ecranul este de mari dimensiuni, dar nu e de folosit în aer liber – nu e suficient de luminos. Totuşi, să dăm lui MP-4000 ce este al lui: o calitate audio apropiată de Apple şi iriver şi capacitatea de a recepţiona emisii TV în standard DVB-T. Pe acestea din urmă eu nu le-am prins cu MP-4000 la noi în Braşov, poate funcţia asta merge în zone mai populate ale ţării. Încă o dată, consider un lucru de mare bun simţ şi foarte util faptul că un player precum MP-4000 are un slot pentru memorii flash SD. Dacă dimensiunile fizice mari şi cea mică a memoriei nu sunt o problemă, iar vizionarea filmelor se va face indoors, MP-4000 este o variantă oarecare între cele disponibile.



OFERTANT: Ultra PRO Computers
TELEFON: 031-402.22.9
PREŢ: 756 Lei

■ **Marius Ghinea**

Geil DDR2 BD EVO One Dual Channel

Pasiunea jucătorilor înrăiţi

Dragostea celor de la Geil pentru gaming şi în special pentru sistemele gamerilor nu are margini, motiv pentru care de această dată lansează pe piaţă un nou kit de memorii destinate acestui mediu extrem de „ostil". În domeniul jocurilor pe calculator performanţele personale pot avea foarte mult de suferit fără echipamente potrivite. În acest caz Geil ne oferă un nou kit dual channel format din module de memorie DDR2 de câte 2 GB. În dreptul specificaţiilor trecem o frecvenţă standard de funcţionare la 800 MHz şi un CAS latecy reglat la 4-4-4-12. Cum în multe cazuri nu vor sta prea mult la aceste valori, sistemele de gaming reuşind să le alimenteze chiar şi la mai mult de cei 2 volţi necesari, automat creşte şi nevoia de a scăpa de temperatura suplimentară generată. Pentru acest lucru, cei de la Geil au pus la punct un sistem de „ventilaţie" a memoriilor bazat pe efectul de tunel. Practic, fluxul de aer al sistemului nu mai trece peste memorii, ci prin sistemul de răcire al acestora. Aşadar, temperaturi mai mici, viteze mai mari de funcţionare.

OFERTANT: PCcenter.ro
TELEFON: 021-316.82.00
PREŢ: 1099 Lei





Philips Xenium 9@9u

În această minunată primăvară oferta producătorilor de telefoane mobile este cât se poate de bogată şi de diversificată. Chiar şi cei mai puţin consacraţi în acest domeniu au lansat câteva modele foarte interesante şi deosebite. Din punct de vedere al designului, Xenium 9@9u este un telefon extrem de atractiv şi foarte simplu de utilizat. Formele sale rotunjite îi conferă o eleganţă aparte şi atrag foarte uşor admiraţia celor din jur. La capitolul funcţii interne, lista acestora nu este foarte lungă, însă este suficientă cât să acopere necesarul unui utilizator obişnuit.

Specificaţii Philips Xenium 9@9u

Reţele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Dimensiuni: 107 x 44 x 15 mm
Greutate: 91 grame
Ecran: TFT– 256.000 culori, 176 x 220 pixeli
Cameră foto: 2 MP (1600 x 1200)
Sunet: Polifonic (64 canale)
Transfer date: GPRS
Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
Bluetooth: DA
Port infraroşu: NU
Suport Java: DA
FM Radio inclus: DA
Port USB: DA
Tip acumulator: Standard Li-Ion 1050 mAh
Stand-by: până la 740 de ore
Talk time: maximum 8 ore



Samsung L320

Şi în grădina celor de la Samsung au început să apară floricelele noului sezon. Printre multitudinea de culori, nuanţa de violet ce îmbracă noul L320 dă senzaţia unui telefon extrem de scump şi foarte trendy. Ei bine trendy e, însă nu şi scump. Printre măruntaiele lui găsim acelaşi meniu clasic marca Samsung, cu mici modificări şi inserţii pentru noile funcţii incluse: player MP3, listă de cumpărături, date legate de caloriile consumate, în general lucruri de care prietena sau soţia ar putea să aibă nevoie la un moment dat. Pentru că întotdeauna lista de persoane din address book-ul său este extrem de „încărcată", în acest telefon se pot stoca 1000 de nume şi numere de telefon disponibile la o simplă apăsare de buton.

Specificaţii Samsung L320

Reţele: GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Dimensiuni: 89 x 45 x 23 mm
Greutate: 89 grame
Ecran1: TFT– 65.000 culori, 176 x 220 pixeli
Ecran2: OLED – 176 x 16 pixeli
Cameră foto: 2 MP (1600 x 1200)
Sunet: Polifonic
Transfer date: GPRS, EDGE
Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
Bluetooth: DA
Port infraroşu: NU
Suport Java: DA
FM Radio inclus: NU
Port USB: DA
Tip acumulator: Standard Li-Ion
Stand-by: N/A
Talk time: N/A



Sony Ericsson R306i Radio

Ştiu că sună ciudat, însă cei de la Sony Ericsson au lansat şi un telefon mobil dedicat celor care preferă moda retro şi cărora le place să asculte posturile de radio emise în banda AM sau FM. Acest model de telefon este special construit în jurul acestei funcţii şi aceasta se vede şi prin prisma faptului că o serie de butoane destinate operării receptorului radio sunt amplasate la îndemână, chiar pe partea frontală a telefonului. Audiţia programelor radio şi a fişierelor MP3 se poate realiza fie prin intermediul unei perechi de căşti, fie al unui speaker inclus în telefon. În completarea funcţiilor de bază, cu acest telefon aveţi şi posibilitatea de a înregistra părţi din anumite programe radio. Nu ştiu însă ce o să ne facem pe durata reclamelor... ne facem că vorbim la telefon?

BogdanS

Specificaţii Sony Ericsson R306 Radio

Reţele: GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Dimensiuni: 90 x 48 x 16 mm
Greutate: 93 grame
Ecran1: TFT– 65.000 culori, 128 x 160 pixeli
Ecran2: Monocrom – 96 x 32 pixeli
Cameră foto: 1.3 MP (1280 x 1024)
Sunet: Polifonic
Transfer date: GPRS
Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
Bluetooth: DA
Port infraroşu: NU
Suport Java: DA
Radio FM inclus: DA, cu RDS
Port USB: DA
Tip acumulator: Standard Li-Ion
Stand-by: până la 410 de ore
Talk time: maximum 9 ore

Informaţii la îndemână şi la... „picior”!

Stocarea şi transportarea datelor mai mult sau mai puţin importante sunt o afacere foarte serioasă, mai ales că ofertele sunt extrem de variate şi multe companii au ca obiect de activitate crearea de soluţii destinate acestui scop. Utilizarea unei memorii flash USB a devenit o joacă de copii, astfel orice informaţie stocată pe acest mediu poate fi accesată oriunde şi oricând fără alte bătăi de cap. După cum spuneam, concurenţa pe acest segment este acerbă şi fiecare producător încearcă să-şi atragă clienţii cu fel de fel de „accesorii”. Unii dintre ei oferă cu aceste flash drive-uri diverse aplicaţii ce au ca scop protejarea datelor personale stocate în respectiva memorie prin diverse metode, fie prin folosirea unor funcţii de criptare, fie prin inserarea unei parole. Aţii, pe de altă parte, au ataşat pe suprafaţa pen-ului un key-pad prin intermediul căruia datele conţinute de el sunt protejate printr-un soi de cifru ce poate fi setat doar de proprietar. Unele dispozitive de stocare de acest gen includ şi un „indicator” cu ajutorul căruia se poate aproxima gradul de încărcare a memoriei de stocare fără a mai fi nevoie să conectaţi flash-ul la PC. Lista de „îmbunătăţiri” este lungă şi astfel fiecare îşi poate alege funcţia de care crede că ar avea mai multă nevoie. Admir ingeniozitatea celor de la Corsair, care au realizat câteva modele foarte „rezistente”. Seria Survivor de exemplu este destinată celor care vor un memory drive funcţional indiferent de „războaiele” la care participă. Poate rezista la lovituri foarte puternice sau supravieţui o bună bucată de vreme chiar şi sub apă.

În acest test, am pus accentul în special pe viteză, pe rate de transfer atât la citire, cât şi la scriere. Evident, valorile au fost obţinute cu ajutorul utilitarului HD Tack şi astfel a rezultat o notă de performanţă ce a avut o pondere de 80% din nota finală. Restul procentelor au fost acordate şi în funcţie de capacitatea de stocare a acestora. Testele au rulat pe aceeaşi platformă de test în aceleaşi condiţii, în aceeaşi poziţie, în acelaşi port USB şi la aceeaşi temperatură a camerei.

Dig in.

■ **BogdanS**



#1 Lexar **JumpDrive Lightning 4 GB**



„Fulgerul" celor de la Lexar poartă o denumire pe cât de interesantă, pe atât de adevărată. Cifrele vorbesc de la sine şi cine are nevoie de transfer urgent de date de sau pe acest flash va fi pe deplin satisfăcut. Produsul este compatibil cu tehnologia ReadyBoost şi cei mai neîncrezători pot apela la aplicaţia Secure II pentru criptarea conţinutului informaţional. Nu în cele din urmă, se remarcă şi ca design, lucru ce iese rapid în evidenţă datorită carcasei metalice cu care este protejat.

Specificaţii:
Capacitate utilizabilă: 3819 MB
Rată transfer citire: 34,9 MB/s
Rată transfer scriere: 22,6 MB/s
Nota LEVEL: 84,48, Ofertant: PCCenter.ro, Preţ: 169 Lei

#2 A-Data **Turbo Speed - PD7 8 GB**



Specificaţii:
Capacitate utilizabilă: 7916 MB
Rată transfer citire: 28,8 MB/s
Rată transfer scriere: 22,4 MB/s
Nota LEVEL: 82,51, Ofertant: PCCenter.ro, Preţ: 425 Lei

#3 Kingston **Data Traveler ReadyFlash 2 GB**



Specificaţii:
Capacitate utilizabilă: 1966 MB
Rată transfer citire: 33,5 MB/s
Rată transfer scriere: 22,9 MB/s
Nota LEVEL: 80,97, Ofertant: Partenerii Kingston, Preţ: 120 Lei

#4 Corsair **Flash Voyager 16 GB**



Specificaţii:
Capacitate utilizabilă: 15258 MB
Rată transfer citire: 33,3 MB/s
Rată transfer scriere: 10,2 MB/s
Nota LEVEL: 75,98, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preţ: 440 Lei

#5 Corsair **Flash Voyager GT 8 GB**



Specificaţii:
Capacitate utilizabilă: 7885 MB
Rată transfer citire: 23,9 MB/s
Rată transfer scriere: 21,7 MB/s
Nota LEVEL: 75,63, Ofertant: ITDirect, Preţ: 171 Lei

#6 Kingston **DataTraveler 4 GB**



Specificaţii:
Capacitate utilizabilă: 2860 MB
Rată transfer citire: 34,9 MB/s
Rată transfer scriere: 13,1 MB/s
Nota LEVEL: 67,94, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preţ: 101 Lei

#7 Corsair **Flash Voyager 8 GB**



Specificaţii:
Capacitate utilizabilă: 7660 MB
Rată transfer citire: 33,9 MB/s
Rată transfer scriere: 10,2 MB/s
Nota LEVEL: 66,71, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preţ: 220 Lei

LOC	1	2	3	4	5	6	7
Model	Lexar JumpDrive Lightning 4 GB	A-Data Turbo Speed - PD7 8 GB	Kingston Data Traveler ReadyFlash 2 GB	Corsair Flash Voyager 16 GB	Corsair Flash Voyager GT 8 GB	Kingston Data Traveler 4 GB	Corsair Flash Voyager 8 GB
Ofertant	PCCenter.ro	PCCenter.ro	Partenerii Kingston	ITDirect / Ultra PRO Computers	ITDirect / Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	ITDirect / Ultra PRO Computers
Telefon	021-3168200	021-3168200	N/A	021-3109563 / 031-4022292	021-3109563 / 031-4022292	031-4022292	021-3109563 / 031-4022292
Preţ [Lei]	169	425	120	440	171	101	220
Capacitate utililizabilă [MB]	3819	7916	1966	15258	7885	3860	7660
Viteză Citire [MB/s]	34.9	28.8	33.5	33.3	23.9	34.9	33.9
Viteză Scriere [MB/s]	22.6	22.4	22.9	10.2	21.7	13.1	10.2
Notă Performanţă	99.34	90.17	97.99	69.98	81.62	78.60	70.84
Raport Preţ/Performanţă	62.48	54.83	55.75	62.67	49.31	69.66	63.15
Nota LEVEL	**84.48**	**82.51**	**80.97**	**75.98**	**75.63**	**67.94**	**66.71**

#8 Kingston **Data Traveler mini 4 GB**



Specificații:
Capacitate utilizabilă: 3932 MB
Rată transfer citire: 32,1 MB/s
Rată transfer scriere: 12,3 MB/s
Nota LEVEL: 63,43, Ofertant: Partenerii Kingston,
Preț: 148 Lei

#9 Kingston **DataTraveler 100 4 GB**



Specificații:
Capacitate utilizabilă: 3840 MB
Rată transfer citire: 34,9 MB/s
Rată transfer scriere: 10,4 MB/s
Nota LEVEL: 63,2, Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 84 Lei

#10 Corsair **Voyager 4 GB**



Specificații:
Capacitate utilizabilă: 3830 MB
Rată transfer citire: 34,3 MB/s
Rată transfer scriere: 10,7 MB/s
Nota LEVEL: 63,02, Ofertant: ITDirect,
Preț: 82 Lei

#11 Corsair **Flash Voyager 4 GB**



Specificații:
Capacitate utilizabilă: 3829 MB
Rată transfer citire: 34,3 MB/s
Rată transfer scriere: 10,5 MB/s
Nota LEVEL: 62,67, Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 104 Lei

#12 Kingston **DataTraveler 100 2 GB**



Specificații:
Capacitate utilizabilă: 1946 MB
Rată transfer citire: 34,9 MB/s
Rată transfer scriere: 8,3 MB/s
Nota LEVEL: 57,05, Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 51 Lei

#13 A-Data **Turbo Speed - PD14 4 GB**



Specificații:
Capacitate utilizabilă: 3921 MB
Rată transfer citire: 29,7 MB/s
Rată transfer scriere: 9,6 MB/s
Nota LEVEL: 55,95, Ofertant: PCCenter.ro,
Preț: 65 Lei

#14 A-Data **Turbo Speed - PD18 2 GB**



Specificații:
Capacitate utilizabilă: 1956 MB
Rată transfer citire: 30,5 MB/s
Rată transfer scriere: 9,9 MB/s
Nota LEVEL: 54.81, Ofertant: PCCenter.ro, Preț: 55Lei

#15 Kingston **Data Traveler secure 2 GB**



Specificații:
Capacitate utilizabilă: 1914 MB
Rată transfer citire: 17,5 MB/s
Rată transfer scriere: 18,2 MB/s
Nota LEVEL: 54,36, Ofertant: Partenerii Kingston,
Preț: 282 Lei

#16 Corsair **Flash Survivor 8 GB**



Specificații:
Capacitate utilizabilă: 7823 MB
Rată transfer citire: 23,29 MB/s
Rată transfer scriere: 9,8 MB/s
Nota LEVEL: 54,07, Ofertant: ITDirect, Preț: 207 Lei

LOC	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Model	Kingston Data Traveler mini 4 GB	Kingston DataTraveler 100 4 GB	Corsair Voyager 4 GB	Corsair Flash Voyager 4 GB	Kingston Data Traveler 100 2 GB	A-Data Turbo Speed - PD14 4 GB	A-Data Turbo Speed - PD18 2 GB	Kingston Data Traveler Secure 2 GB	Corsair Flash Survivor 8 GB
Ofertant	Partenerii Kingston	Ultra PRO Computers	ITDirect / Ultra PRO Computers	ITDirect / Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	PCCenter.ro	PCCenter.ro	Partenerii Kingston	ITDirect / Ultra PRO Computers
Telefon	N/A	031-4022292	021-3109563 / 031-4022292	021-3109563 / 031-4022292	031-4022292	021-3168200	021-3168200	N/A	021-3109563 / 031-4022292
Preț [Lei]	148	84	82	104	51	65	55	282	207
Capacitate utililizabilă [MB]	3932	3840	3830	3829	1946	3921	1956	1914	7823
Viteză Citire [MB/s]	32.1	34.9	34.3	34.3	34.9	29.7	30.5	17.5	23.29
Viteză Scriere [MB/s]	12.3	10.4	10.7	10.5	8.3	9.6	9.9	18.2	9.8
Notă Performanță	72.84	72.71	72.50	72.07	68.12	63.51	65.31	64.81	54.76
Raport Preț/Performanță	55.76	74.74	75.65	65.64	65.38	85.57	61.67	32.85	59.64
Nota LEVEL	**63.43**	**63.20**	**63.02**	**62.67**	**57.05**	**55.95**	**54.81**	**54.36**	**54.07**

#17 A-Data **Turbo Speed - PD17 2 GB**



Specificații:
Capacitate utilizabilă: 1966 MB
Rată transfer citire: 30,4 MB/s
Rată transfer scriere: 9,5 MB/s
Nota LEVEL: 54,01, Ofertant: PCCenter.ro, Preț: 109 Lei

#18 Corsair **Flash PadLock 2 GB**



Specificații:
Capacitate utilizabilă: 1915 MB
Rată transfer citire: 28,7 MB/s
Rată transfer scriere: 8,7 MB/s
Nota LEVEL: 50,6, Ofertant: ITDirect, Preț: 72 Lei

#19 Corsair **Flash Voyager 2 GB**



Specificații:
Capacitate utilizabilă: 1914 MB
Rată transfer citire: 28,5 MB/s
Rată transfer scriere: 8,6 MB/s
Nota LEVEL: 50,2, Ofertant: ITDirect / Ultra PRO Computers, Preț: 48 Lei

#20 Kingston **Data Traveler 400 2 GB**



Specificații:
Capacitate utilizabilă: 1904 MB
Rată transfer citire: 34,3MB/s
Rată transfer scriere: 2,9 MB/s
Nota LEVEL: 46,87, Ofertant: Partenerii Kingston, Preț: 80 Lei

#21 Lexar **JumpDrive Secure II Plus 4 GB**



Specificații:
Capacitate utilizabilă: 3809 MB
Rată transfer citire: 21,2 MB/s
Rată transfer scriere: 7,2 MB/s
Nota LEVEL: 41,87, Ofertant: PCCenter.ro, Preț: 115 Lei

#22 Kingston **DataTraveler 100 8 GB**



Specificații:
Capacitate utilizabilă: 7854 MB
Rată transfer citire: 14,2 MB/s
Rată transfer scriere: 6,9 MB/s
Nota LEVEL: 38,62, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 282 Lei

#23 Kingmax **Super Stick 4GB**



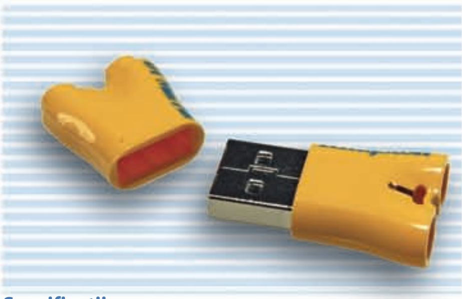
Specificații:
Capacitate utilizabilă: 3932 MB
Rată transfer citire: 16,8 MB/s
Rată transfer scriere: 5,6 MB/s
Nota LEVEL: 34,19, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 98 Lei

#24 Kingston **DataTraveler 100 1 GB**



Specificații:
Capacitate utilizabilă: 953 MB
Rată transfer citire: 15,9 MB/s
Rată transfer scriere: 4,3 MB/s
Nota LEVEL: 26,98, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 28 Lei

#25 Kingston **DataTraveler mini fun 1 GB**



Specificații:
Capacitate utilizabilă: 983 MB
Rată transfer citire: 10,1 MB/s
Rată transfer scriere: 4,1 MB/s
Nota LEVEL: 20,03, Ofertant: Ulra PRO Computers, Preț: 40 Lei

LOC	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Model	A-Data Turbo Speed - PD17 2 GB	Corsair Flash PadLock 2 GB	Corsair Flash Voyager 2 GB	Kingston Data Traveler 400 2 GB	Lexar JumpDrive Secure II Plus 4 GB	Kingston Data Traveler 100 8 GB	Kingmax Super Stick 4GB	Kingston Data Traveler 100 1 GB	Kingston Data Traveler mini fun 1 GB
Ofertant	PCCenter.ro	ITDirect / Ultra PRO Computers	ITDirect / Ultra PRO Computers	Partenerii Kingston	PCCenter.ro	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers
Telefon	021-3168200	021-3109563 / 031-4022292	021-3109563 / 031-4022292	N/A	021-3168200	031-4022292	031-4022292	031-4022292	031-4022292
Preț [Lei]	109	72	48	80	115	282	98	28	40
Capacitate utililizabilă [MB]	1966	1915	1914	1904	3809	7854	3932	953	983
Viteză Citire [MB/s]	30.4	28.7	28.5	34.3	21.2	14.2	16.8	15.9	10.1
Viteză Scriere [MB/s]	9.5	8.7	8.6	2.9	7.2	6.9	5.6	4.3	4.1
Notă Performanță	64.30	60.11	59.61	55.47	46.09	35.41	36.30	32.17	23.42
Raport Preț/Performanță	43.83	50.66	63.66	46.01	51.50	41.96	54.52	46.81	33.87
Nota LEVEL	**54.01**	**50.60**	**50.20**	**46.87**	**41.87**	**38.62**	**34.19**	**26.98**	**20.03**

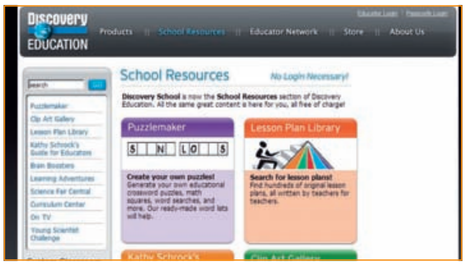
www.metalvideo.com

Dacă stai să te gândeşti dacă mai există şi altceva în afară de Guţă pe lumea asta în materie de muzică, pot să te ajut eu. Dacă eşti curios dacă în afară de Blondie îşi mai permite cineva să facă video clipuri color, pot să te ajut eu. Dacă printr-un miracol ai vreun prieten cu părul lung care ascultă muzică în care poţi distinge un sunet de chitară şi vrei să îi faci o surpriză, pot să te ajut eu. Dacă vrei să impresionezi o fată mânjită cu negru pe la ochi şi pe care nu o impresionează treningul tău nou, pot să te ajut. Du-te pe www.metalvideo.com şi acolo poţi descoperi multe dintre soluţiile problemelor enumerate mai sus. Succes, frate!



school.discoveryeducation.com

Se ştie din moşi strămoşi că generaţiei din ziua de azi nu-i mai place cartea. La propriu. Decât să bage nasul în coperţile alea nenorocite de hârtie, mai bine se duc la piaţă de trei ori pe zi. Pe jos! Aşa că se trece la metode alternative de educaţie. Mai un spam pe messingiăr cu Ştiaţi că… ?, mai un concurs televizat prezentat de pipiţe în fundul gol etc. Aşa că deştepţii de la Discovery au zis că pot şi ei să participe cumva la reeducarea tineretului progresist şi au pornit un proiect numit school.discoveryeducation.com. Acolo te poţi sparge în tot felul de puzzle-uri şi exerciţii logice, fără să îţi dai seama că de fapt nu te dai mare cu câte ştii, ci cu cât de puţin ştii. Trage cu ochiul şi o să vezi.



www.3dtotal.com/ps100/pstut100.html

Cum tot pierzi vremea de pomană în faţa calculatorului fără să faci nimic, mai bine te-ai uita atent peste site-ul de mai sus. Nu e p0rn, dar cu un pic de imaginaţie poţi vedea şi nişte piele goală acolo. Dacă vei avea răbdare să citeşti titlul, vei vedea că sunt 100 de tutoriale de Photoshop din care vei putea prinde ceva din zbor. Mai photoshop-ezi o gagică mişto într-o poză cu tine, îţi mai reduci din numărul de coşuri sau, la nevoie, îţi adaugi nişte păr. Cele 100 de tutoriale cuprind destule informaţii ca să te facă un mic Van Gogh al calculatorului, dar asta doar dacă nu caşti gura la desene animate între timp sau nu eşti cu Alt+Tab în WoW. Nu încerca să protestezi că nu e aşa. Te ştiu prea bine. De fapt, chiar şi eu sunt acum la un raid in Zul'Aman, dar nu îi spuneţi lui Locke.



The Assassination of Jesse James



A fost odată ca niciodată, că dacă nu ar fi nu s-ar povesti, Vestul Sălbatic. Atât de sălbatic că fiarele umblau dezlegate, iar oamenii purtau pistoale la brâu şi puşti în oblâncul şeilor pentru a se apăra de nelegiuiţi. Nu de alta, dar era plină lumea de tot felul de sălbatici care mai repede puneau mâna pe bâtă să dea în cap, decât pe cazma să dea în pământ. Un astfel de om era şi Jesse James, un fel de Brad Pitt al



secolului al XIX-lea, jucat de un Brad Pitt al secolului al XXI-lea. Andrew Dominic, un regizor nu prea cunoscut, a reuşit să recreeze cu ajutorul lui Brad Pitt, Mary-Louise Parker şi Casey Affleck un pic din vremurile acelea în care nu conta decât cine are mai multe gloanţe în încărcător. Firul epic urmăreşte o acţiune destul de puţin animată de împuşcături şi în care se menţine o atmosferă sumbră şi apăsătoare prin prezenţa unui Brad Pitt dezechilibrat mintal, ameninţător şi în acelaşi timp fermecător. Robert Ford, jucat de Casey Affleck, este un tânăr dubios apărut de nicăieri şi care vrea doar să trăiască în umbra lui Jesse pentru a putea fi aproape de eroul copilăriei sale. Treptat însă părerea sa se schimbă, mai ales că nimeni nu îl ia în serios. Adevărul este că rolul jucat de fratele mai tânăr al lui Ben Affleck este al unui individ pe care nu prea ai cum să îl iei în serios având în vedere cum vorbeşte şi cum se comportă. Totul se duce de râpă când Jesse pleacă însoţit de Ford şi de fratele acestuia pe urmele foştilor colegi de trupă pentru a-i anihila rând pe rând, deoarece infractorul este convins că aceştia sunt gata să îl dea în gât. După cum spune şi titlul filmului, la un moment dat, Robert se hotărăşte să facă pe viteazul şi reuşeşte imposibilul: POC! I-o trage la scăfârlie lui Jesse. Filmul nu se opreşte aici, dar restul trebuie să îl descoperiţi singuri, mai ales că este interesant cum Robert Ford reuşeşte să îl împuşte pe Jesse de peste 800 de ori. Eh, nu-i aşa că v-am captat atenţia?

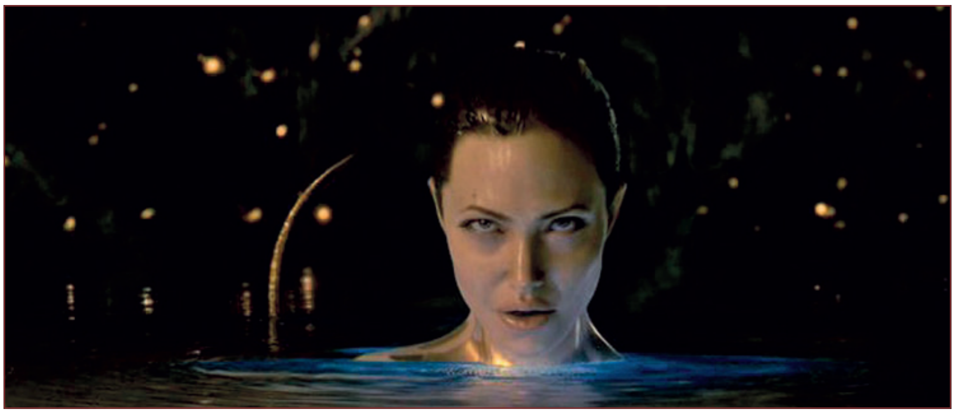


Beowulf



Regizat de Robert Zemeckis, folosind animaţii motion-capture şi adaptat după poemul epic cu acelaşi nume (sau nu?), filmul ne spune povestea legendarului războinic viking Beowulf (Ray Winstone), care răspunde chemării regelui danez Hrothgar (Anthony Hopkins), dornic să-şi scape regatul de Grendel, un monstru hidos care îi terorizează regatul. Beowulf se achită cu brio de sarcină, căsăpindu-l pe Grendel, şi astfel intră în contact cu mama hidoasei odrasle, interpretată de Angelina Jolie, care carnale, o greşeală care îl va urmări până la moarte. Cam perversă ideea, dar dacă-i film de acţiune, merge şi aşa...

Din fericire, povestea subţire păleşte în faţa acţiunii electrizante, atacurile lui Grendel, lupta fantastică dintre om şi dragon reuşind să-mi stârnească un entuziasm total, acţiunea în sine fiind suficient de energizantă pentru a te convinge să-i uiţi, ba chiar să-i ierţi neajunsurile. Animaţiile nu sunt întotdeauna foarte reuşite, dar sunt



îi promite, în schimbul unui legământ, întregul regat peste care domină Hrothgar. Orbit de putere, Beowulf acceptă, iar în scurt timp moşteneşte tronul mult-râvnit, pe care se aşază fără a se gândi că legământul pe care l-a făcut se va întoarce mai târziu împotriva lui sub forma unui dragon înfiorător, care ameninţă să distrugă regatul.

Beowulf este o experienţă pe cinste, memorabilă, eroică, sângeroasă, violentă şi terifiantă, exact aşa cum trebuie să fie orice poveste cu eroi şi monştri, însă scenariul alterează poemul şi ne informează că însuşi regele Hrothgar este cel care a adus blestemul asupra supuşilor săi, căzând pradă farmecelor mamei lui Grendel. În noua versiune, Grendel nu este nimic altceva decât întruparea poftelor sale convingătoare, iar „vocalizele" lui Ray Winstone în rolul principal, Anthony Hopkins în cel al regelui, John Malkovich în cel al curteanului viclean, Crispin Glover în rolul lui Grendel şi Angelina Jolie în cel al mamei acestuia se potrivesc de minune cu atmosfera din film. Totuşi, este interesant că filmul este recomandat până şi copiilor de 13 ani deşi este mult mai violent decât vrea să pară la prima vedere. Monştrii din poemul cu pricina au bântuit imaginaţia oamenilor vreme de mii de ani, iar cei din film le-ar putea provoca cu uşurinţă celor mai slabi cu duhul (dar numai lor) câteva coşmaruri pe cinste. A se consuma, de preferinţă, împreună cu o porţie consistentă de floricele şi un suc rece. Recomandat.

■ **KiMO**

Stardust
Pulbere de stele



An: 2007
Regia: Matthew Vaughn
Gen: Acţiune, Aventuri, Fantastic, Romantic
Distribuţie: Sienna Miller, Claire Danes, Michelle Pfeiffer, Charlie Cox
Suport: DVD
Un produs: PARAMOUNT

Knocked Up
Un pic însărcinată



An: 2007
Regia: Judd Apatow
Gen: Comedie, Romantic
Distribuţie: Katherine Heigl, Seth Rogen, Leslie Mann, Paul Rudd
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Bordertown
Oraşul tăcerii



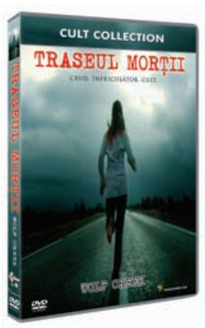
An: 2007
Regia: Gregory Nava
Gen: Dramă
Distribuţie: Jennifer Lopez, Antonio Banderas, Martin Sheen
Suport: DVD
Un produs: PROROM

The Illusionist
Iluzionistul



An: 2006
Regia: Neil Burger
Gen: Dramă, Mister
Distribuţie: Edward Norton, Paul Giamatti, Jessica Biel, Rufus Sewell
Suport: DVD
Un produs: TRANSILVANIA FILM

Wolf Creek
Traseul morţii



An: 2005
Regia: Greg McLean
Gen: Horror
Distribuţie: John Jarratt, Nathan Phillips, Cassandra Magrath, Kestie Morassi
Suport: DVD
Un produs: TRANSILVANIA FILM

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40

YO MAN! NEATZA!

O să încep mai scurt şi din topor, nu mai stau să fac introduceri.
De la voi, ca revistă şi redacţie, eu cel puţin nu mai vreau absolut nimic. Decât să o cumpăr şi să o citesc! Am zis!
În schimb, de la joace vreau mai multe. În primul rând... ceva FPS. Un pac-pac (sau tzac-tzac-boom, pentru fanii puşcoacelor) reuşit, care să revoluţioneze din nou lumea. Ştiu, mulţi vă gândiţi la UT 2004 şi UT III. Eh bine, cel puţin la cele 3 săli din zona mea, una mai departe ca cealaltă, doar una singură avea UT 2004, şi ala pe 4 râşniţe din 27. Tot CS-ul rămâne. Eu sunt acum în a 12-a şi din a opta nu am mai pus mâna pe jocul ăla! Monoton deja, fiecare nouă versiune schimbă puţin grafica, armele sau decorul, dar în rest nimic nou. Îl am pe unul în bloc, leader de clan, poate ştiţi de Devil_Lair. Disperat omul, tricouri cu CS, şi nu înţeleg cum nu se plictiseşte! Am uitat să precizez, mă refer la modul de multiplayer, logic. Dacă o luăm pe SP, avem Crysis şi Splinter Cell Double Agent... pentru mine cel puţin. Recunosc că încă mai joc LoK Defiance, că tot aţi pomenit de el în numărul anterior.

Ar mai fi şi ceva de strategie... ceva ce să continue şi să ducă spre succes eşecul (parţial) „reuşit" de Shogun: Total War... ceva cu samurai nu prea se găseşte pe piaţă. Ar merita... ceva frumos şi detaliat, cu acţiune în stilul Cossaks: The art of War. Mă refer la partea de organizare a trupelor. Pentru că, la urma urmei, un popor ce are o adevărată istorie în spate ar merita şi ceva de genul ăsta...

Nu în ultimul rând, aştept Diablo III. Care nu am înţeles, ba apare, ba nu, ba e un patch pentru LOD, ba Estimated Time of Arrival = ??? ... ETA 0, roger that! Nu spun nimic de StarCraft 2, ca fan înrăit al tuturor celor Sfinte ce vin de la Blizzard North... nu spun pentru că de ăla se ştie câte ceva, se lucrează la el, sunt multe pe net, arată OK... ce ne mai putem dori? Dar cu Diablo III... măcar să ne spună clar: Nu o să vadă lumina zilei! Dar amânări... moduri inteligente de a spune „La Paştele Cailor"... avem destule! Sau măcar să spună „cei născuţi în 1988 sau mai devreme nu vor prinde Diablo III".

Cam atât am avut de spus despre joace.

Nu îmi rămâne decât să vă doresc Level-Up vouă şi overclocking plăcut celor de la CHIP.

■ **SnowStorm_Rider**

SALUT LEVEL!

Ok, o să încerc să fiu mai scurt decât aş vrea... să nu ajung la secţiunea „Bistro de l'arte"... chiar dacă am înclinaţii de autor de romane.

O să încep cu ideea de bază: VOI ne întrebaţi pe NOI ce vrem NOI de la revista VOASTRĂ. Am să VĂ răspund EU, probabil în numele multora dintre NOI. Răspunsul este nothin' (poate doar să băgaţi toate revistele de la Vogel Burda Comms într-una singură, chiar dacă o să aibă mărimea DEXului). După mine, este o revistă care ne mănâncă mult timp din puţinul şi preţiosul pe care îl avem. Şi, între noi fie vorba, bine face! În autobuz sau metrou, la baie sau în pat, cu revista băgată în faţa manualului de română de a 12-a.

Poate cel mai util lucru pe care l-aţi putea face, nu ca revistă, ci ca redacţie, ar fi să îi băgaţi în lista de mess sau de e-mail pe cei care vă scriu, pentru că probabil ei sunt cei mai interesaţi. Şi anunţaţi-i despre evenimentele la care o să fiţi prezenţi şi voi... alta e când intri pe scenă cu galeria după tine ;)... Puteţi începe cu mine :).

Şi acum, părerea mea despre VOI. Cred că este unul dintre cele mai tari posturi în care poţi lucra. Eşti plătit să te joci şi să comentezi şi când te gândeşti că în majoritatea locurilor eşti dat afară la cel mai mic comentariu... Dacă eram din Braşov, mi-aş fi depus de mult CV-ul la voi. Şi probabil asta este şi părerea altora. So, God, keep it on... aveţi câteva păreri şi probabil toate sunt de la bine, foarte bine şi super tare în sus! Dacă nu ar fi aşa, de ce ar mai cumpăra revista? În concluzie, ţineţi cârma drept şi satisfaceţi dorinţa de cunoaştere a cât mai multor maniaci şi împătimiţi!

Aş fi vrut să scriu cu greşeli, dar poate puneţi voi câteva, că dacă citeşte şi mama zice pe urmă că sunt deştept şi are pretenţii de la mine :)

Mulţumesc că aţi citit e-mail-ul!

Respect!

■ **Alex aka Chingy**

VISEZ

Visez. E atât de frumos să visezi… Să visezi la cerul albastru, la soarele care îţi mângâie părul, la cântecul vieţii. Şi plutesc… Plutesc pe un nor ales dintr-o mulţime de nori. Aşa, la întâmplare.

În jurul meu aud muzica. O muzică dulce, care





mă îndeamnă să visez şi mai mult. Acum plutesc la graniţa dintre înalt şi adânc…

Sunt fericită şi totuşi confuză. Întrebările îmi pun stăpânire pe gânduri. Unde sunt? Am pierdut de mult noţiunea timpului, m-am lăsat purtată de vânt, până în cele mai îndepărtate colţuri ale imaginaţiei mele. Îmi ascult respiraţia, căci dintr-o dată s-a făcut linişte… Însă o linişte familiară, e plăcut, nu mi-e teamă, deoarece în jurul meu mai sunt şi alţi nori, alte vise, ale altor oameni. Atât de mulţi norişori, unii mai mici, alţii mai mari. Aici, totul este posibil, trebuie doar să crezi în tine şi să te laşi pradă fanteziei.

Devin conştientă de ce se întâmplă în jurul meu. Îmi place, cred că voi reveni aici de câte ori am ocazia. Deocamdată însă, freamătul vieţii mă cheamă înapoi, trebuie să îi răspund. Deschid ochii, nu înainte însă de a închide uşor uşiţa către bucăţica mea de rai, către visul meu dulce.

■ **Tudorache Liliana**

BANAL

Inteligenţa îşi păstrează o valoare constantă, iar populaţia lumii este în continuă creştere (pare obosit, dar aşa e). Oamenii, încet şi sigur, cad în abisul Prostiei. Mă refer în special la (şi voi trata) industria divertismentului sau a „entertainment-ului", dacă aveţi şi fiţe, care este într-o cursă continuă spre profit, în detrimentul calităţii.

Cele mai evidente cazuri sunt cele ale industriei muzicale, cinematografice şi ludice. De câte ori ţi-ai spus „Ce e şi porcăria asta ?!" sau „Nu se mai fac aşa cum se mai făceau odată…". Sunt printre noi şi unii care ajung la concluzii precum „SPÂNZURAŢI PRODUCĂTORII !!!!!!!!", dar aţi înţeles ideea.

Sunt de acord că oamenii sunt într-o mişcare continuă şi nu prea mai au timp liber, dar asta nu înseamnă că producătorii trebuie să exploateze această parte negativă a conceptului de „societate" şi să ne bage pe gât titluri din ce în ce mai simpliste, fără substanţă, care nu cer deloc decodificare, dar cât mai multe efecte speciale. Se merge pe ideea de sequel care, pe lângă faptul că nu aduce nimic nou (hai poate o găselniţă mică ce ar mai putea stoarce câţiva golzi), mai suferă şi de o campanie publicitară foarte agresivă. De câte ori nu ai intrat pe net şi ai dat nas în nas cu ditamai reclama despre nu ştiu ce film? Amintesc aici titluri precum „Spiderman", „Fantastic Four", restul le completaţi voi. Efecte speciale de dai pe spate, ESENŢĂ ZERO!!!!!!

Această boală a cinematografiei actuale a migrat şi în industria jocurilor. Adaptările ludice ale acestor blockbuster-e sunt jucate intens de persoanele obişnuite, casual, care nu caută idei, spre nemulţumirea „bătrânilor" căliţi prin 'enşpemii' de RPG-uri\ RTS-uri\ RTT-uri\ FPS-uri (dacă nu ştiţi ce înseamnă chestiile astea, treceţi mai departe, nu mă meritaţi). Veteranii s-au săturat să fie duşi de mânuţă prin RPG-uri care put a action, să ciuruie aceiaşi nemţi în aceeaşi debarcare de pe aceeaşi plajă franceză, să mai vadă „maşini-tunate-care-arată-ca-Moş-Crăciun-şi-cu-care-iei-curba-cu-300-la-oră-şi-care-n-au-nici-pe-dracu"™. Stai puţin şi te întreabă de ce lumea încă mai joacă Diablo 2, StarCraft, Warcraft 3 sau Quake 3. Pentru că producătorii încearcă să cloneze, nu să inoveze. Rezultatul: DEZASTRU, factorul gameplay dispare şi rămân doar vreo 2-la-puterea-nu-ştiu-cât pixeli.

Bineînţeles că şi după jocuri celebre s-au făcut filme. Aici chiar e durere şi întristare. Răspunde prezent la apel cel mai idiot regizor pe care l-a cunoscut omenirea. Este vorba despre nemaipomenitul Uwe Boll, care a masacrat cam tot ce se putea. Serii precum Alone In The Dark, House Of The Dead, BloodRayne (1 şi 2 !!!!!!!!), A Dungeon Siege Tale şi chiar FarCry. Majoritatea (dacă nu toate..!) au ajuns în top 100 al celor mai cretine filme create vreodată şi asta spune destul de multe.

În industria muzicală lucrurile se petrec într-un mod uşor diferit. Nu numai că apar formaţii\solişti din ce în ce mai slabi, DAR SE ŞI ÎNMULŢESC!!!!!!!!!!!!!!!! Piaţa, bineînţeles, este monopolizată de genuri precum dance, house, rap, hip-hop sau mai ştiu eu ce alte genuri (chiar şi o bună parte din rock), genuri superficiale, dar cu priză la public, cu texte absolut idioate, dar care sunt fredonate de ţacanii de 12 ani care vor să ajungă şi ei cu kilu' de bling-bling-uri la gât.

Unde mai vezi filme precum „A Beautiful Mind", „The Wall", „ClockWork Orange"?!?!?!?! Unde eşti tu, Baldure, Planescapetormentule, NeverWinterule, Sanitariumule? Strigătul celor care vor „mai mult şi mai

NO LIFE TO LIVE

I sit along the edge of the world,
The ocean swells with darkness,
My fist begins to clench,
Thinking of what's best.

I stand,
Looking down across the chilled water,
Ninety feet below,
Thinking steady,
Slowly,
Thoroughly,
Wondering what's fact..And fiction,
Reality...

I take a step forward,
My eyes begin to close,
A tear,
Streaming down my face,
I wipe it away and take a breath,
It's time.

I stand alone,
Nobody by my side,
To catch those tears,
That in fact I cried,
With no remembering, I'll die...

In an instant I spread my arms,
Before long,
Into the air,
My shirt,
My hair,
On my mind,
I think of death,
Until I, in fact,
Take my last breath.

■ **Tudorache Liliana**



deştept" se stinge treptat pentru că este acoperit de setea producătorilor şi nevoia de banal a societăţii. Da, ne trebuie banal, nu mai ştim să apreciem ceva inedit. Ştiu că mulţi nu o să fie de acord, nici nu vreau asta, vreau să vă puneţi pe gânduri. Sunt cuvinte îndrăzneţe, dar adevărate.

Când aţi ascultat/ văzut/ jucat ultima dată un album/ film/ joc fără vreun buget cu pretenţii, dar de o calitate bună (ca să nu zic foarte bună)? Sunt sigur că mulţi dintre voi o să staţi pe gânduri. Ceilalţi merită RESPECT!!. Aşteptăm o revoluţie care nu mai vine pentru că nu mai este dorită.

Oameni buni, TREZIŢI-VĂ! Dacă vreţi ceva bun, nu mai cumpăraţi/download-aţi mizeriile cu ambalaje colorate. Ridicaţi vocile şi spuneţi-le cât de jegoase sunt producţiile lor!!! Anger is a gift…

■ **Căscău**



IA TE UITĂ, CE TRECE TIMPUL.

Parcă doar acum aproape 18 ani România scăpa de regimul comunist şi intra în aşa-zisa eră nouă. Dar timpul a trecut şi iată că ne aflăm în frumosul şi bisectul an 2008. Ce aşteptări am eu de la acest an? Păi, în primul rând aş vrea să fiu un om mai bun, adică să fiu mai înţelegător cu ceilalţi, să nu mai îmi ies din fire din cauza unor banalităţi, să fiu mai harnic şi să îmi rezolv problemele mai din timp. În acelaşi timp, doresc ca România să devină prima putere mondială, ca leul nou să valoreze 4 euro, clasa politică locală să scape de toţi hoţii şi mai vreau să câştig la loterie. Dar gata cu visele improbabile (mai bine zis imposibile) pentru că dacă trăieşti într-o lume a viselor, pierzi contactul cu cea reală.

Dorinţele de mai sus, deşi ar fi frumos să se îndeplinească, nu sunt singurele. Întrebarea este ce dorinţe am eu de la frumoasa şi distinsa revistă LEVEL şi de la măreaţa industrie a jocurilor. Hai să nu ne grăbim, pentru că graba strică treaba şi treaba stricată nu ne place.

Ce schimbări recomand pentru grupul LEVEL? În primul rând, menţionez că mi-a plăcut foarte mult Level 10 ani Party şi aş dori ca astfel de evenimente să fie ţinute mai des, în locaţii mai mari şi cu mai mulţi participanţi, deci implicit evenimente de mai mare amploare. Apoi, vreau ca standul Level de la CERF de anul acesta să fie mai primitor, să aibă ceva mai special, care să atragă gamerii din toată România. Legat de site, îi rog foarte frumos pe cei care se ocupă de administrarea lui să „repare" link-urile stricate (exemplu cel de trivia sau cel pentru conţinutul revistei Level februarie 2008). Legat de revistă în sine, am şi acolo câteva sugestii. Eu nu sunt adeptul copierii, dar nu strică să tragi cu ochiul în ograda vecinului şi să te inspiri; mă refer aici la o altă revistă asemănătoare (numele începe cu Xt şi se termină cu PC). Sugerez să existe două variante de Level: cea care este acum, cu revista, DVD + joc full, şi alta doar cu revista, evident mai ieftină decât cealaltă versiune. De ce? Pentru ca cei care au jocul full sau pot lua tot ce există pe DVD de pe internet să poată cumpăra doar ce-i interesează, adică revista. Apoi, vreau ca articolele să ofere mai multe informaţii despre jocuri (mă refer la rubrica Review). Vreau să existe screenshoturi cu interfaţa COMPLETĂ (adică efectiv print screen + paste), vreau să se ofere mai multe informaţii despre joc – gameplay în sine (exemplu, la Empire Earth 3 puteaţi să ziceţi că în loc de 15 epoci ca până atunci, nu au mai rămas decât 5) şi, nu în ultimul rând vreau o recomandare (adică ceva de genul: nu recomand Marvel: Ultimate Alliance decât fanilor universului Marvel sau dacă nu aveţi conexiune la internet atunci Unreal Tournament 3 nu este pentru voi) şi vreau ca această recomandare să fie la sfârşitul fiecărui review. Nu în ultimul rând, ofer o altă sugestie. Văd că în articolul de pe prima pagină al numărului din februarie, anume "Noi şi voi", aţi criticat cititorii că nu v-au trimis chestionarele din numărul trecut. Eu, şi cred că mulţi alţii, nu avem încredere în poşta română şi nu avem chef să decupăm un chestionar şi să îl trimitem prin poştă. Aşa că, faceţi chestionare on-line şi găsiţi alte metode de a livra reviste cu abonament dacă vreţi mai mulţi abonaţi (părerea mea). Spre exemplu, eu mi-aş face abonament dacă ar fi un sediu LEVEL în Bucureşti unde m-aş putea duce personal, să dau banii pentru abonament şi aş veni acolo în fiecare lună pentru revistă. Faceţi-vă centre în toate marile oraşe ale ţării, oferiţi-ne (cititorilor) posibilitatea să primim chestii de la voi fără interlocutorul Poşta Română şi cred că veţi avea o surpriză plăcută. În rest, fiţi tot aşa că faceţi bine ce faceţi.

Acum, permiteţi-mi să abordez cel de-al doilea subiect al scrisorii, anume ce vreau eu de la industria jocurilor în 2008. Păi, vreau Left 4 Dead, Wrath of the Lich King, Starcraft 2; mai vreau un joc pentru PC cu Spawn şi un nou Battle Chess. Urăsc jocurile mişto exclusiv pentru console, deci îmi doresc să nu mai existe astfel de jocuri în 2008 (îmi doresc, dar degeaba). Vreau ca numărul de jocuri de duzină să scadă exponenţial şi jocurile bune să nu aibă cerinţe de sistem ridicate. Vreau ca marile companii de jocuri să vadă soluţia combaterii pirateriei în România, anume oferirea jocurilor la preţuri mai mici (sigur că da…). Mai vreau să apară mai multe jocuri originale şi mai puţine Cutare 2, Cutare 3, Cutare 10, continuări.

Ce pot zice, lista de dorinţe poate continua la nesfârşit. Pot să zic că vreau pace în lume sau un leac pentru prostie, dar degeaba… multe dintre dorinţe vor rămâne. Aşa că închei spunând că îmi doresc ca, pe cât se poate, cât mai multe dintre dorinţele exprimate să se împlinească.

■ **Thanatos**




7-11 MAI 2008, EDIȚIA A XVII-A
COMPLEXUL EXPOZIȚIONAL ROMEXPO
ISAAC ASIMOV
"AŞA CEVA NU SE POATE ÎN REALITATE!"
CERF 2008
TE PREGĂTEŞTE PENTRU VIITOR.
DESCOPERĂ NOILE SOLUȚII ȘI TEHNOLOGII ÎN COMUNICAȚII ȘI INFORMATICĂ LA CEL MAI MARE FORUM IT&C DIN ROMÂNIA!
rds rcs
FURNIZOR OFICIAL DE INTERNET ŞI TELEFONIE LA CERF 2008
TEL.: 224 37 33, OFFICE@EXPOTEK.RO,
WWW.CERF.RO
ORGANIZATOR:
EXPOTEK

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă un joc Splinter Cell Trilogy

Când se va lansa Assassin's Creed pentru PC?

a. 28 octombrie ☐
b. 1 aprilie ☐
c. 28 martie ☐

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în rubrica de Ştiri a revistei.

MARTIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 apr. 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă un set de boxe Hercules XPS 2.0 10

Cine este producătorul lui Eve Online?

a. PCC ☐
b. CPC ☐
c. CCP ☐

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul dedicat jocului Eve Online Trinity.

MARTIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 apr. 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ŞI

EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES



Câştigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Stardust

Cine a regizat filmul The Illusionist (Iluzionistul)?

a. Greg McLean ☐
b. Neil Burger ☐
c. Judd Apatow ☐

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în secţiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

MARTIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 apr. 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna decembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



Colegii de pluton au făcut o glumă proastă. **Imagine trimisă de Nicolescu Gabriel.**



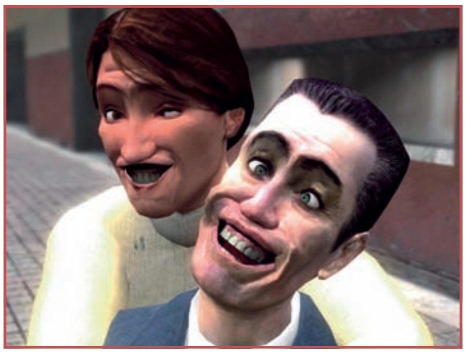
Ăsta da b-boy!
Imagine primită de la Hawk 21.



Mai fain decât cu rațe sau farfurii.
Imagine trimisă de AVRELYANVS CORNELYVS.



The gun has a mind of its own. **Imagine primită de la Toru Sato.**



Sper că jocul e 18+.
Imagine trimisă de Bocanu Paul.



S-au apucat de Haka şi în tenis? **Imagine primită de la Andrei Iuresi.**



Prost moment şi-a ales să doarmă. **Imagine trimisă de Crisciu Alex.**

Câştigătorul din acest număr este Nicolescu Gabriel.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Abonează-te la LEVEL

până la 20 martie 2008

ECONOMISEŞTI PÂNĂ LA 44%*

faţă de preţul de la chioşc

* (pentru abonamentul LEVEL pe un an)



- În fiecare lună ai un SUPER JOC FULL de colecţie!
- 9 GB de conţinut pe DVD, cu demo-uri, filme, MOD-uri care te lasă MASCĂ!
- Cea mai apreciată revistă de jocuri din România!
- Conţinut realizat de oameni care ştiu să se joace!
- Intră în comunitatea LEVEL! Noi ştim ce-ţi place!

mai multe detalii aflaţi aici http://www.chip.ro/shop/abonamente

Completaţi online la adresa http://www.chip.ro/shop/abonamente talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreuna cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa de e-mailabonamente@vogelburda.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail laabonamente@vogelburda.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 sau la fax 0268-418728..

03/2008

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			50.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			90.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			30.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			58.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Denumirea firmei / C.U.I. ____

Nume, prenume ____

Vârstă ____ Ocupaţie ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poştal ____ Judeţ ____

Telefon ____ e-mail ____

Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ____

Am mai fost abonat, cu codul ____ Semnătura ____

OFERTĂ PROMOŢIONALĂ

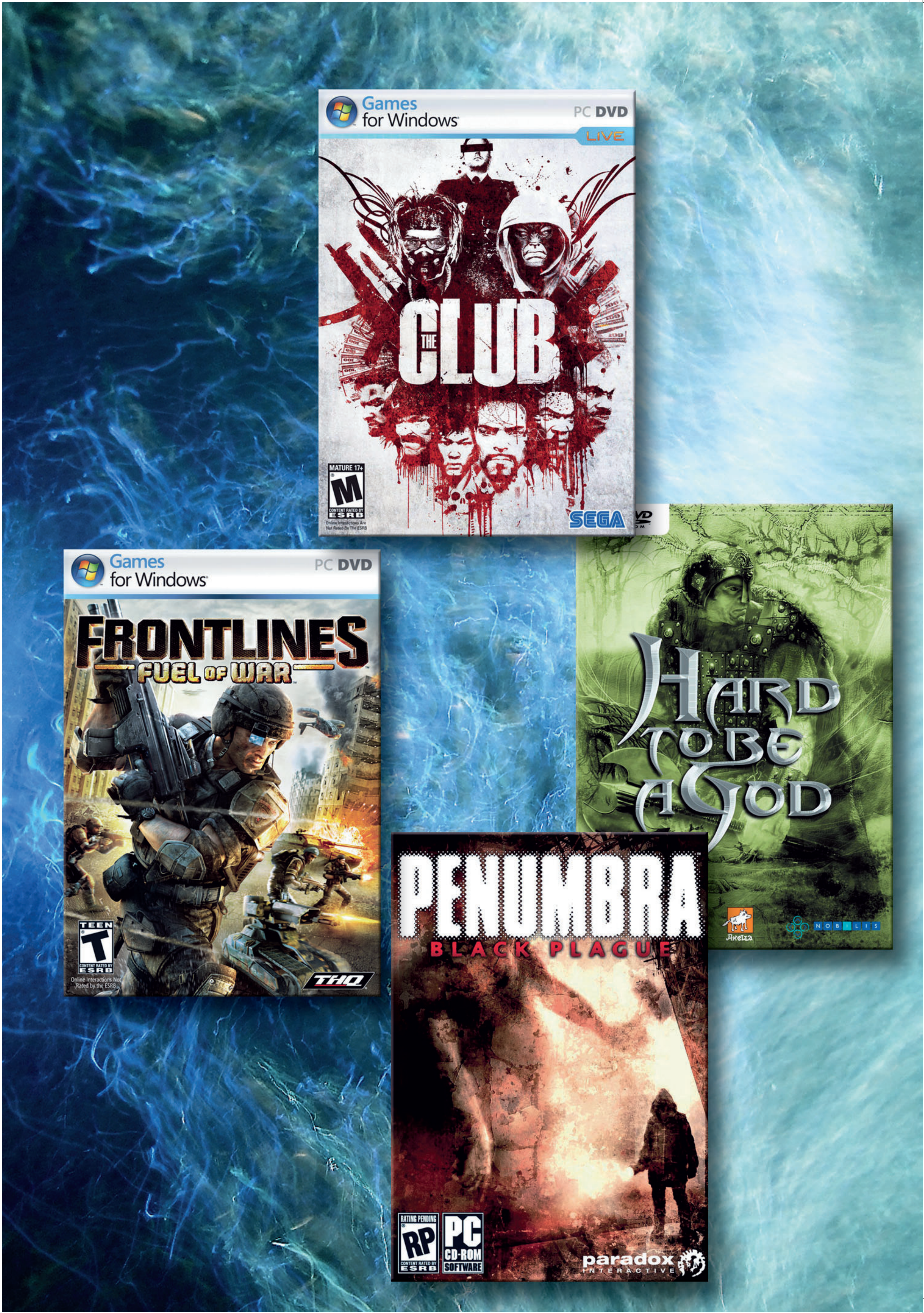
ABONEAZĂ-TE ACUM la revistele tale preferate şi **primeşti GRATUIT 2 REVISTE pentru FIECARE abonament pe 1 an!** (revistele oferite gratuit sunt prezentate mai jos).

- [ ] CHIP Special Photoshop
- [ ] CHIP Special Automobilul viitorului
- [ ] CHIP Special Vista
- [ ] CHIP Special PC Perfect Sigur
- [ ] CHIP Special FotoVideo Noiembrie 2007
- [ ] CHIP Special FotoVideo Octombrie 2007
- [ ] CHIP Special FotoVideo Septembrie 2007
- [ ] CHIP Special FotoVideo Iulie-August 2007
- [ ] PC Practic Noiembrie 2007
- [ ] PC Practic Octombrie 2007
- [ ] PC Practic Septembrie 2007
- [ ] PC Practic August 2007

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU vor fi luate în considerare! Nu expediem reviste ramburs! Expediere revistelor comandate se va face după confirmarea intrării în bancă a ordinului de plată sau a mandatului poştal

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin Card de Credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- mandat poştal pe numele Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov
- ordin de plată în contul Vogel Burda Communications (cod fiscal R01099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Braşov.
- Pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.


Games for Windows
PC DVD
LIVE
THE CLUB
MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY ESRB
SEGA
Games for Windows
PC DVD
FRONTLINES
FUEL OF WAR
TEEN
T
CONTENT RATED BY ESRB
Online Interactions Not Rated by the ESRB
THQ
HARD TO BE A GOD
Akella
NOBILIS
PENUMBRA
BLACK PLAGUE
RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB
PC
CD-ROM
SOFTWARE
paradox
INTERACTIVE



Alege
Intel® Pentium® Dual-Core
intel
Pentium
Dual-Core inside™
Dual-core.
Do more.
pachet promo:
Calculator Point Force +
monitor LCD Philips 19" +
boxe Philips SPA2300
CALCULATOR - Intel Pentium® Dual Core E2140 (1.6GHz); 1GB DDR2 533; 160GB 7200rpm; DVD±RW Dual Layer; NX7300GT-TD256 MB PCI-Express;
MONITOR - diagonală 19" wide; rezoluție 1440*900; timp de răspuns 5ms; contrast 1000:1; luminozitate 300cd/mp; TCO'03; unghi vizibilitate 176/170;
BOXE 2.1 - putere 38W
1.799 lei
51,63 lei/lună
PHILIPS
FLAMINGO
PHILIPS
Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci ale Intel Corporation din Statele Unite sau din alte țări.
FLAMINGO
COMPUTERS
www.flamingo.ro / sună 08008 Call PC - 08008 22.55.72
DAE- 26,68 % pentru un credit în LEI pe 60 de luni. Prețul în lei include TVA.